Nr. 3 / März 1987
2. Jahrgang
öS 50
sfr 6,–
DM 6,–

ASM aktueller software markt

Die Computer-Software-Fachzeitschrift

Ritter ohne Furcht und Tadel:

„Defender of the Crown"!

Kann's noch besser werden?

Gespenstig schön:

Infocom's neues „Moonmist"!

Die „linke Bazille":

„Bactron"

Ein „Ausflug" ins Ungewisse:

„Explorer"

ASM-Comic-Strip:

Donald Bug hat was zu sagen!

Wettbewerbe:

Wer kennt Dick & Doof? Viele Preise warten auf Sie!

aktueller software markt · Die Computer-Software-Fachzeitschrift · Tests und Vorstellungen · Nr. 3/März 1987 öS 50 / sfr 6,– / DM 6,–

EURO GOLD STARLINE

...zeigt, was Software heißt!

Drei brandneue Spiele - "Made in Germany"

MISSION X-14
Gesucht wird das geheimnisvolle X-14.
Das preiswerte deutsche Text/Grafik-Adventure für Einsteiger.
Erhältlich für Commodore C64 (Diskette).

MISSION X-14
EURO GOLD
Deutsche Anleitung
COMMODORE C64 Diskette

NUCLEAR EMBARGO:
Energiekrise auf der Erde.
Holen Sie die lebenswichtigen Rohstoffe von den Saturnmonden, aber lassen Sie sich nicht erwischen...
Für Commodore C64 (Kassette/Diskette). In Vorbereitung für Atari ST.

NUCLEAR EMBARGO
EURO GOLD STARLINE
Deutsche Anleitung
COMMODORE C64 Diskette

EIS & FEUER
TEIL I - DER MAGIER
Eine andere Welt - Eine andere Zeit
DAS GROSSE DEUTSCHE TEXT/GRAFIK ADVENTURE MIT 850 KByte
EURO GOLD STARLINE
COMMODORE C64 Diskette

EIS & FEUER:
Eine andere Welt — Eine andere Zeit
Das große deutsche Text/Grafik-Adventure mit 850 KByte
Abenteuer und Geheimnis.
Für Commodore C64 (Diskette). In Vorbereitung für Atari ST.

EUROGOLD Produkte erhalten Sie in den Fachabteilungen von Horten Kaufhof Quelle International Karstadt **sowie in allen gutsortierten Computershops und im guten Versandhandel**

Vertrieb: **RUSHWARE** · Mitvertrieb: Micro-Händler · Distribution in Österreich: Karasoft

Die Kästchen und ihre „Bedeutung":

Um dem Leser unsere Beurteilung der in ASM vorgestellten und getesteten Software-Programme in kurzer und übersichtlicher Weise, dennoch aber aussagefähig und umfassend zu übermitteln, hat sich die Redaktion wiederum für eine Darstellung in Form von Bewertungskästen entschieden.
Hierbei haben wir uns auf die unserer Meinung nach wesentlichsten Punkte der jeweiligen Themengebiete beschränkt. Da sich einheitliche Bewertungskriterien für die verschiedenen Software-Sparten nicht finden ließen, konzentrierten wir uns bei jedem Gebiet auf diejenigen Aspekte, die zur Beurteilung am wichtigsten waren.
Um die einzelnen Punkte mit größtmöglicher Genauigkeit zu bewerten, entschieden wir uns „Noten" von 0 bis 12 zu vergeben. Diese Abstufung erlaubte uns, die Beurteilung knapp zu halten und damit platzsparend zu arbeiten, um möglichst viele Programme vorstellen zu können; gleichzeitig hatten wir die Möglichkeit, auf einen Blick eine Zusammenfassung des getesteten Programmes zu präsentieren.

Hallo, ASM-Freunde!

„Des einen Freud, des anderen Leid", so lautet eine alte Volkes-Weisheit. Vermutlich trifft dieser „dumme Spruch" auch auf diese ASM-Ausgabe zu. Denn: Die Redaktion hat sich entschlossen, den sogenannten „Anwender-Teil" wegfallenzulassen. Wir folgten damit dem Ruf vieler Leser, die sich für „noch mehr aktuelle Spielbeschreibungen" aussprachen. Gehören die „Anwender" nun weiterhin zur ASM oder nicht? Wir warten auf Eure „Botschaften"!

Chefredakteur Manfred Kleimann (Foto: brall).

Was gibt's Neues in dieser Ausgabe? Nun, zunächst einmal werden wir jeden Monat einen **ASM-Comic-Strip** veröffentlichen (s. unten!), der sich mit dem Freak **DONALD BUG** beschäftigt. Stefan Bayer hat ihn für uns gezeichnet.
Desweiteren werden wir ab sofort eine neue **HOTLINE** (Hitparade) versuchen: „Vier gegen ASM" wird sie heißen. Die Leser können dabei Geldpreise (4 x 30 Mark) gewinnen. Näheres erfahrt Ihr auf Seite 50!)
Unter anderen – wie gewohnt zahlreichen – Programm-Angeboten haben wir diesmal ein echtes „Video-Spiel" besprochen. Bei „Defender of the Crown" (Amiga, ST) handelt es sich um ein Geschicklichkeitsspiel, bei dem man selbst „interaktiv" eingreifen kann bzw. ins Geschehen miteinbezogen wird. Wahnsinns-Grafik!!! Das Traurigste, was uns widerfuhr, war wohl der **„Tod des VOLLTREFFERS"**, den so mancher „Trainer" verschuldet hat (auch die Pokes waren nicht ganz unbeteiligt). Wir hegen allerdings die Hoffnung, daß die ASM-Leserschaft zur „Wiederbelebung" des beliebten Wettbewerbs mit neuen Ideen beitragen wird (s. Seite 26!). Doch: Nun erst einmal ungetrübten Lese-Spaß ...

Eure ASM-Redaktion

ASM – DER INHALT

Unser Mann vom SECRET SERVICE: Stefan Swiergiel hat wieder was zu bieten ... **86**

Was tun, wenn man Grippe hat? „Schnick-Schnapurub" verwenden? Nee, wir empfehlen Euch BACTRON! **52**

Wow! Was für ein Game! Fast wie ein „Video" mutet DEFENDER OF THE CROWN an. ASM war schier aus dem Häuschen. Was meinen Sie? 68

Eine völlig neue Hitparade wartet auf die ASM-Leser: Es gilt, Eure TOP TEN mit der der ASM-Redaktionsmitglieder zu vergleichen! Dabei gibt es Geldpreise zu gewinnen! 50

◀ **DODGY GREEZERS**, das brandneue Abenteuer von **MELBOURNE HOUSE**, gibt es ebenfalls zu gewinnen wie **ZOMBIE, QUILL + ILLUSTRATOR, KAYLETH, PETER SHILTON's 'HANDBALL MARADONA', HARDBALL, LAUREL AND HARDY, INDOOR SPORTS, BUTCH HARD GUY, COLLEEN MUSIC COMPENDIUM,** einen englischen Fußball, **JOYSTICKS** sowie zwei Karten für ein **GLADBACH**-Heimspiel!!! Schaut doch mal rein ins Heft!

ASM

Impressum

Aktueller Software Markt
ASM
TRONIC-Verlag
Stad 35
D-3440 Eschwege
Tel.: (0 56 51) 3 00 11
Fax.: (0 56 51) 3 00 14

● **Herausgeber:** Axel Credè (verantw.) ● **Chefredakteur:** Manfred Kleimann (mk) ● **ASM-Redaktion:** Martina Strack (str), Bernd Zimmermann (bez), Thomas Brandt (tb), Uwe Knierim (uk), Frank Brall (fb), Ottfried Schmidt (O.S.) ● **Freie Mitarbeiter:** Stefan Swiergiel (ss), Peter Braun (pb), Robert Fripp (rob), Rudi Soltar (rs), hine, j.b., C. E. French (c.e.f.) und max. ● **Comics:** Stefan Bayer ● **Titel:** F. P. Fischer, Bad Hersfeld ● **Layout:** M.B.M. New Pardon © Kassel ● **Satz:** GRUNEWALD. Satz & Repro GmbH, Lilienthalstraße 7-25, 3500 Kassel ● **Technische Herstellung:** Druckhaus Dierichs Kassel, Frankfurter Straße, 3500 Kassel ● **Vertrieb:** Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie in Österreich und in der Schweiz – Verlagsunion, Friedrich-Bergius-Straße 20, 6200 Wiesbaden, Tel.: (0 61 21) 26 60 ● **Anzeigenverwaltung (Inland):** Hartmut Wendt, Tronic-Verlag, Postfach, 3440 Eschwege, Tel.: (0 56 51) 3 00 11 ● **Ausland/Public Relation (Büro Eschwege):** Hartmut Wendt, Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege. Tel.: (0 56 51) 3 00 11. **Anzeigenpreisliste:** Bitte Media-Unterlagen anfordern (Please contact us concerning your advertisement!) ● **Kleinanzeigen-Service und Abo-Verwaltung:** Annelie Kratzenberg, Heike Rabe ●

Bezugspreise: Das Einzelheft kostet 6,– DM; das Abonnement (10 Ausgaben pro Jahr) im Inland 55 Mark, für das Ausland 73 Mark.
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW)

IVW

ASM aktueller software markt
Die Computer-Software-Fachzeitschrift

c16chris

Action Games

Dirk ist wieder da!

Programm: Escape from Singe's Castle (Dragon's Lair II), **System:** C-64, Schneider, Spectrum, **Preis:** Commodore/Schneider 45 Mark (Disk.), 35 Mark (Kass.); Spectrum 27 Mark, **Hersteller:** Software Projects Ltd., England, **Bezugsquelle:** U.a. Leisuresoft, Dortmund; T.S. Datensysteme, Nürnberg; Computer-Shop, München.

Nee, ja, wieso denn, aber warum?!? Schon wieder Drachen töten gehen? Nun, die Sache sieht so aus: Vor kurzer Zeit hat der kühne Dirk, unser Held aus *Dragon's Lair,* die schöne Prinzessin Daphne gerettet und sie ihrem Vater, dem König Aethelred, zurückgebracht. Es freuten sich alle im Königreich über die Rückkehr ihrer Prinzessin und über den wiederhergestellten Frieden. Dirk aber entschließt sich, zur Höhle des Drachen zurückzugehen, um in der Domäne des Eidechsen-Königs nach einem sagenumwobenen Topf voller Goldmünzen zu suchen. Natürlich hat die Sache einen Haken. Der Eidechsen-König sieht nicht gern Besuch in seiner Behausung und hat außerdem den Topf voll Gold verzaubert. Sollte Dirk dennoch das Gold bekommen, wird er vielen Gefahren ausgesetzt sein, bevor er wieder in Freiheit ist und die schöne Daphne heiraten kann.

Tja, so schaut sie aus, die Geschichte von **ESCAPE FROM SINGE's CASTLE,** dem zweiten Teil von **DRAGON's LAIR. SOFTWARE PROJECTS** hat sich wieder mächtig ins Zeug gelegt, um wieder ein interessantes Spiel zu veröffentlichen. Ich bin der Meinung, daß dieses Vorhaben auch gelungen ist. Das Abenteuer fängt in den Flußhöhlen an. Dort warten schon tosende Wasserfälle, verborgene Felsblöcke und wirbelnde Strudel auf Dirk. Sie befinden sich in einem zerbrechlichen Kahn und müssen eine sichere (Wasser-)Straße finden. Der Weg zwischen den Gefahrenpunkten hindurch wird durch einen „Lichtblitz" angezeigt. Nun ist Reaktion gefragt, denn in kürzester Zeit muß man den Joystick nach links oder rechts bewegen, um die schmale Durchfahrt unbeschadet zu passieren. Wenn man nun Glück hat und nicht geradeaus steuern muß (hierbei zerschellte meine kleine Nußschale jedesmal, obwohl ich den Stick nach vorne riß), gelangt man in die Felsenstraße.

Während ich seelenruhig durch die enge Schlucht laufe, kommt mir doch ein großer Felsbrocken entgegen! Nun aber nichts wie weg, denn schließlich will Dirk ja den Goldschatz mit nach Hause nehmen und nicht vorzeitig an einer Felswand zerquetscht werden! Etwas später landet man, von der Rennerei und Hüpferei etwas erschöpft, im Thronsaal des schlauen Eidechsen-Königs. Hier sind dem unachtsamen Abenteurer Fallen gestellt worden, als da wären: Elektrische Feuerbälle, feurige Hände und einiges mehr. Und jetzt, nach der Hälfte der Strecke, kommt der Höhepunkt: Sie treffen mit dem Eidechsen-König zusammen: Besorgen Sie sich das Schwert, und vertreiben Sie damit Ihren Widersacher – dann gehört der Schatz Ihnen. Sollte Dirk auch das geschafft haben, so muß er „nur" noch wieder aus dem Schloß herauskommen. Und dabei muß er noch vier weitere Abenteuer bestehen: den Ritt auf einem fliegenden Pferd, die Durchquerung des 'Verlieses des Unglücks', den Gang über das 'Mystische Mosaik' und letztendlich den Kampf mit den Schlammungeheuern.

Yeah, ESCAPE FROM SINGE's CASTLE ist schon ein Superspiel. Die Grafik ist noch besser als bei *Dragon's Lair.* Hier wurde beim 64er bei einigen Bildern das Allerletzte herausgeholt. Und der Sound? Tja, der kommt von Rob Hubbard, und da erübrigt sich doch wohl jeder weitere Kommentar, oder? **Fazit: It's a hit!** *Stefan Swiergiel*

Top ASM Hit

Grafik	10
Sound	9
Motivation	9
Spielablauf	9
Preis/Leistung	9

Na bitte: SDI noch nicht ausgereift!

Programm: Sepulcri, **System:** Schneider, **Preis:** ca. 36 Mark, **Hersteller:** Reaktör/Ariolasoft, Gütersloh.

„Man nehme..." ein wenig *Knight Lore,* dazu eine Prise *Batman,* hier einen Tropfen *Crafton & Xunc,* dort einen Spritzer *Sweevo's World* und verwende den Four Colour Mode des Schneiders. Und siehe da: Man hat ein nettes, grafisch hübsches Spielchen zusammengebraut! Die Spielfigur ist ein kleiner Roboter, der sofort Sympathie ausstrahlt. Nun braucht man nur noch eine Story und einen Namen – das Programm ist fertig! Zunächst der Name: **SEPULCRI** von **REAKTÖR/ARIOLASOFT,** jetzt zur Story:

Wir befinden uns im Jahr 2075. Die NATO hat nun endlich den ersten SDI-Satelliten fertiggestellt, der ja bekanntlich Kriege verhindern helfen soll – nicht der Satellit; das SDI-Projekt, natürlich! So ganz ausgereift scheint dieser „Erdumlaufkörper" wohl noch nicht zu sein. Man schickt nämlich einen winzig kleinen Roboter ins System, um mögliche Fehlerquellen festzustellen. Und genau hier endet die Story; wir begeben uns ins Spiel:

Unser kleiner Roboter trägt keinen Namen, dafür ist er aber herrlich anzuschauen (hervorragende Animation; Bewegungsabläufe „realistisch" – na, Sie wissen schon, was ich meine!). Er bewegt sich, besser: wir bewegen ihn also durch die einzelnen „Räume" des SDI-(Strategic Defence Initiative)Satelliten. Auf seinem beschwerlichen Weg muß unser Freund Fehler ausmachen (im Englischen sind diese gegenständlich und heißen „Bugs"!!!) und diese dem Haupt-Computer mitteilen. Hier und da trifft er auch auf superkleine Schafe (???), denen er ebenso ausweichen muß wie den „Bugs"; jede Berührung endet tödlich.

Unglücklicherweise trägt der kleine Kerl seine empfindlichen Sensoren (die braucht er, um alles ausfindig zu machen) als Sohlen unter seinen Schuhen. Das bedeutet: Jede scharfe Kante oder Ecke, die er berührt, löst (s)eine Selbstzerstörung aus.

Bisweilen ist es ganz lustig, wenn unser Freund durch eine Falltür in ein anderes Stockwerk plumpst und sich für einige Sekunden nicht gleich zurechtfindet, dennoch: SEPULCRI ist und bleibt ein Spiel, das wir schon tausendmal gesehen haben. Es ist eine Art Melange, eine Mixtur aus bekannten, früheren Programmen. Wer also z.B. die oben aufgezählten Spiele besitzt, kann auf dieses sicher verzichten. Und: Wer nicht genug von derartigen Spielen bekommen kann, der sollte SEPULCRI in seine „Softo-Thek" aufnehmen!

Manfred Kleimann

Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	7
Preis/Leistung	7

„Gefühlssache"

Programm: Pin Point, **System:** C-16/Plus 4, **Preis:** ca.20 DM, **Hersteller:** Anco Software, **Bezugsquelle:** u.a. Leisuresoft, Dortmund.

Hier ist Geschicklichkeit gefragt! Ein wahres MARBLE MADNESS für den C-16 hat **ANCO** mit **PIN POINT** auf den Markt gebracht! An diesem Spiel, das sicherlich zu den besten C-16-Programmen gehören dürfte, kann man nicht vorübergehen.

Die Aufgabe des Spielers ist es, einen Kreisel über einen Parcours zu führen, ohne daß dieser abstürzt. Dabei können Sie mit dem Feuerknopf den Kreisel zum Springen bringen. Auf abschüssiger Bahn müssen Sie den Joystick in die entgegengesetzte Richtung drücken und damit den Kreisel abbremsen. Das wär's, hört sich aber einfacher an, als es ist.

Die grafische Gestaltung ist für den Spielzweck durchaus ausreichend. Auf blauem Grund befindet sich ein Stück der Berg- und Talbahn, über die Sie den Kreisel führen müssen. Der Parcours ist dreidimensional dargestellt. Wenn Sie sich mit Ihrem Kreisel am linken Bildrand befinden, brauchen Sie nur in gerader Richtung weiterzugehen, und ein weiteres Teilstück des Parcours wird aufgebaut. Sollten Sie mal von der Bahn abkommen (und das wird Ihnen mit Sicherheit passieren), „versinkt" der Kreisel regelrecht „in" der Bahn. Dieser Absturz ist nicht gerade gut gelöst, da diese Prozedur schon etwas Zeit in Anspruch nimmt. Anschließend darf man dann wieder ganz von vorn anfangen.

Der Schwierigkeitsgrad von PIN POINT ist sehr hoch. Ich muß gestehen, daß ich den ersten Parcours nach vielen vergeblichen Versuchen gerade so gepackt habe. Allerdings hat meine Motivation darunter nicht gelitten, da gerade wirklich schwierige Geschicklichkeitsspiele einen besonders großen Reiz ausüben können. Mir hat's gefallen, und ich bin sicher, daß dieses Game sehr viele Freunde unter den C-16-Usern finden wird.

Martina Strack

Grafik	9
Sound	4
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10

Vom Skate zum Board

Programm: Skate Rock, **System:** C-64, **Preis:** Ca. 32 Mark, **Hersteller:** Bubble Bus, England, **Bezugsquelle:** U.a. Computer-Shop, München, T.S. Datensysteme, Nürnberg, Leisuresoft, Dortmund.

Auf den ersten Blick scheint es sich bei dem neuen **BUBBLE BUS**-Programm **SKATE ROCK** um eine Abwandlung des schon bekannten Spiels *Paperboy* zu handeln, bei einer genaueren Betrachtung zeigen sich jedoch erhebliche Unterschiede.
So handelt es sich bei unserem Helden um einen Skateboard-Fahrer, der alle Fähnchen abfahren muß, die im ersten Level gleichmäßig auf einer Straße und dem angrenzenden Bürgersteig verteilt sind. Im Hintergrund reihen sich Wohnhäuser, Geschäfte und Bürogebäude aneinander. Diese sind zum Teil von Grünflächen umgeben, welche nicht betreten werden dürfen, da sonst der schöne Rasen ruiniert wird. Weitere Gefahren bilden unter anderem Fußgänger, streunende Hunde, Autos, Jogger und andere Skateboard-Fahrer, denen man geschickt ausweichen muß, um nicht eins der vier Leben zu verlieren. Wenn man sich zu lang an einer Stelle aufhält, erscheint ein ferngesteuertes Flugzeug, dem man ebenfalls besser nicht in die Quere kommen sollte.
Außer der Straße ist in den höheren Levels (deren es insgesamt zehn gibt) mehrfach eine Brücke zu überqueren. Hier bestehen die Hindernisse aus Bauarbeitern, Straßenschäden und Kanalschächten. Je weiter man sich durchkämpft, um so schwieriger wird es, die verschiedenen Routen ohne Zusammenstoß zu bewältigen. Besonders gefährlich ist der Sprung über kleine Rampen, der in den meisten Fällen unausweichlich ist, um die Fahrt fortzusetzen.

Die Steuerung wurde gut realisiert: man kann selbst die Geschwindigkeit bestimmen, (mit Verzögerung) bis zum Stillstand bremsen oder aber sich blitzschnell drehen. Noch ein kleiner Tip: Ohne ausreichenden Schwung ist es nicht möglich, vom Bürgersteig auf die Straße zu wechseln oder die Rampe unbeschadet zu überqueren.

Das Spiel wird von einer passenden Disco-Melodie begleitet. Es handelt sich dabei jedoch nur um wenige Takte, und schon nach kurzer Zeit beginnt die Musik wieder von vorn, so daß schnell Langeweile aufkommt.
Abgesehen von dem hohen Schwierigkeitsgrad (was natürlich auch durchaus positiv sein kann) und dem eintönigen Sound macht das Programm sicher eine Weile lang Spaß, da durch die zahlreichen verschiedenen Hindernisse und Schikanen eine gewisse Abwechslung garantiert wird.
Insgesamt kann aber das Spielprinzip (zum Beispiel verglichen mit dem von *Paperboy)* nicht überzeugen, denn dazu fehlen einfach die wirklich neuartigen und motivierenden Ideen. *man*

Grafik	7
Sound	3
Spielablauf	4
Motivation	6
Preis/Leistung	5

Schwache Kopie!

Programm: '43 – One Year After, **System:** C-64, **Preis:** ca. 36 Mark, **Hersteller:** American Action, Malmö, Schweden.
Wer weiß, ob die Schweden das Zeugs selbst produzieren (Malmö) oder ob sie es aus den Staaten (American Action) beziehen? Die Titel, die aus dem hohen Norden kommen, haben fast alle nur durschnittliches Niveau. Nachdem man *Beach Head* mit *Soldier One* kopierte, hat man nun ein „Werk" zu Markte getragen, das sich an Elite's *1942* anlehnt.

„Folgerichtig" heißt es **'43 – ONE YEAR AFTER.** Das schwedische (?) Haus **AMERICAN ACTION** zeichnet dafür verantwortlich.
Die Story: Ebenso wie bei 1942 nimmt man von einem Flugzeugträger (Stage) den Kampf gegen die Japaner auf. Von Stage zu Stage wird die Lage ernster, die Angreifer dreister, das Spiel schwieriger. Eigentlich kann ich schon jetzt mit der Bescheibung aufhören. Es ist alles genau so wie bei dem Elite-Renner. Also beschränke ich mich auf das, was '43 – One Year After „auszeichnet":
Der Name ist geändert worden. „Ein Jahr danach" hat sich der Pazifik etwas gewandelt. Es gibt langsamere Angreifer, simple Schußgeräusche, schlechte Animation, langweilige Grafik, wahrhaft dürftigen Sound und wenig Spielmotivation. Ich könnte mir deshalb vorstellen, daß es für '43 wahrscheinlich auch keine „Trainer-Version" geben wird (beim Elite-Produkt geistern welche herum!), da das Spiel als „Nachfolger" von 1942 sehr schlecht aussieht! Man mag es schon nach kurzer Zeit nicht mehr spielen! Wer 1942 schon besitzt, der kann „'43" getrost vergessen. Wer Spaß an einem fetzigen Ballerspiel dieser Art hat, der sollte auf das Elite-Produkt zurückgreifen.

Man darf sich an dieser Stelle fragen, was solche Produkte auf dem Markt sollen? Sie haben dort nichts zu suchen! Ein erhobener Zeigefinger in Richtung Schweden (oder in die USA?) *Manfred Kleimann*

Grafik	5
Sound	3
Spielablauf	3
Motivation	2
Preis/Leistung	1

Eine Ente geht „baden“

Programm: Howard The Duck, **System:** C-64/128, **Preis:** ca. 40,-DM, **Hersteller:** Activision, **Bezugsquelle:** u.a. Leisuresoft, Dortmund.

Wieder einmal steht eine Ente im Mittelpunkt! Doch diesmal kommt sie nicht aus dem Disney-Land. **HOWARD** heißt unser toller Held in diesem Spiel von **ACTIVISION.** Leider verspricht das Spiel zum Kinofilm vom Namen her mehr, als in Wirklichkeit am Ende bei rumkommt.

Dennoch: Voller Zuversicht stürzte ich mich auf die C-64-Version von **HOWARD THE DUCK.** All zu schnell verflog jedoch meine Begeisterung für dieses Spiel. Das Entengewatschel, welches sich zunächst noch ganz lustig anhörte, ging einem so nach und nach immer mehr auf die Nerven. Dies ist wohl nicht ganz allein auf das Geräusch zurückzuführen, da auch die Spielanlage doch wesentlich zur „Entnervung“ beiträgt.

Howard befindet sich auf irgendwelchen Vulkaninseln, wo er es mit Mutanten zu tun bekommt. Diese wollen verhindern, daß unser Watschelentchen nicht sein Ziel erreicht. Zu Beginn des Spiels ist weit und breit kein Mutant zu sehen. Lediglich eine riesige Pfütze Mutantenschleim hindert Sie, an den erforderlichen Rucksack zu gelangen, den Sie brauchen, um über die Gewässer zu kommen. Mit einem riesigen Satz springe ich also über die Pfütze und schnalle mir den Rucksack um. Dann gleich wieder mit einem großen Satz zurück, und schon zeigt sich auch schon der erste Widersacher. Einem kleinen Maulwurfshügel entsprungen, bewegt sich eine Art „Little Dracula“ auf mich zu. Kurzerhand knall ich ihm ein paar runter, und schon verschwindet er von der Bildfläche. Weiß Gott, keine schwierige Aufgabe, sofern nicht gleich alle auf einen draufstürmen.

Am Ufer sicher angekommen, erweist sich der Rucksack als Motor zum Überqueren des Gewässers. Mit brummenden Motorengeräusch lenke ich meine Ente des Fortschritts durch die kleinen Felsen im Wasser. Auf der anderen Insel heil angekommen, geht es trokkenen Fußes weiter. Wieder tauchen die kleinen schwarzen Erdgnome auf und lassen sich auf einen Kampf mit meiner Hyperente ein. Völlig unbeirrt latsche ich meinen Pfad weiter. Immerhin läuft die Zeit gegen mich. Je mehr am Ende an Zeit übrig bleibt, desto höher wird mein Dienstgrad am Schluß sein. Nachdem die zweite Tasse Kaffee geleert ist, damit die Augen offen bleiben, erreiche ich endlich die Brücke, die das letzte Hindernis im ersten Level darstellt. Hier werden die Mutanten doch noch einmal richtig aufmüpfig: Sie lassen sich auf keinen Nahkampf ein! Steine rollen sie mir auf der Brücke entgegen, denen man nur ganz rechts oder links ausweichen kann. No problem, der erste Fuß ist schon ins Zielfeld gesetzt. Noch schnell den Maulwurfshaufen platttreten und ein paar Mutanten erledigen, und die reizvolle Aufgabe ist bewältigt.

Am Ende bleibt festzustellen, daß meine Erwartungen bei weitem unterboten wurden. Die Grafik ist zwar nicht unbedingt schlecht, aber auch nicht gerade umwerfend. Den Sound habe ich ja schon kurz angesprochen – besser wäre gar kein Sound. Es dauerte keine zwei Minuten, da stand die Lautstärke bei uns auf „absolutem Minimum“. Langeweile war eindeutig Trumpf! Zwar gibt es noch drei weitere Level, in denen es noch über die Brücke hinaus geht, jedoch wollten wir uns das nicht auch noch antun. Die Motivation war wirklich bis auf den Nullpunkt gesunken. Kein Wunder, bei dem Spielverlauf! Das Geld für dieses Programm läßt sich garantiert besser anlegen. Lieber viermal in den Kinofilm gehen, als einmal vor dem Computer sitzen. Na, dann viel Spaß (im Kino)!

Thomas Brandt

Grafik	7
Sound	2
Spielablauf	2
Motivation	1
Preis/Leistung	2

Schwaches Bild!

Programm: Netrun 2000, **System:** C-16, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Firebird, **Bezugsquelle:** Kaufhäuser, einschlägiger Einzelhandel.

Gerade bei den sogenannten „Low-Budget“-Spielen gibt es eine Menge Games, die nicht nur wenig kosten, sondern auch sonst ziemlich „low“ sind. Zu diesen gehört auch **NETRUN**, das in der Silver-Range bei **„FIREBIRD“** erschienen ist. Was hier geboten wird, hätte sich möglicherweise vor sechs oder sieben Jahren verkaufen lassen. Solche Spiele sind selbst für den C-16 zu schwach.

Der Spieler steuert gleichzeitig zwei Raumschiffe in horizontaler Richtung, die sich links und rechts von einer Mauer befinden. Auf jeder Seite greifen jetzt Feinde an, die man abschießen muß. Abgesehen von dieser wahnsinnig interessanten Spielidee befinden sich eine ganze Reihe winziger Feinde auf dem Screen und daneben natürlich auch die eigenen winzigen Raumschiffe. Die Grafik kann also nur als besch...eiden bezeichnet werden. Die Schußfolge ist zudem ausgesprochen lahm!

NETRUN 2000 ist wahrlich kein Spiel für's 20. Jahrhundert. Fazit: Öde! str

Grafik	4
Sound	4
Spielablauf	2
Motivation	0
Preis/Leistung	2

Rasant!

Programm: Space-Harrier, **System:** C-64, Schneider, Spectrum, BBC, **Preis:** ca. 40 DM (Cass.), 50 DM (Disk.), **Hersteller:** Elite-Systems.

Bei **ELITE** hat man sich scheinbar vorrangig auf die Umsetzung von Spielhallen-Hits auf Homecomputer gestürzt. Neuestes Produkt ist die bekannte „Sega-Spielautomaten"-Adaption des Ballerspiels **SPACE-HARRIER**.
Ich hab mir mal die C-64-Kassettenversion zu Gemüte geführt. Tja, ehrlich gesagt, das Spiel ist nichts für schwache Nerven!! Zu Beginn ertönt eine fetzende Melodie – und kurz nach Betätigen des Feuerknopfes geht's gleich mächtig zur Sache: Riesenfelsen und schnittige Abfangjäger machen einem das (Über)Leben schwer. Aber was soll's? „Harry" ist ja auch nicht ohne und kann mit seiner Super-Laserkanone so einiges aus dem Weg pusten. Die Aufgabe unseres Spielhelden ist zwar schwer, aber schnörkellos: Im Drachenland (so heißt dieser tödliche Planet!) muß das Böse – in Form von endlosen Monsterbatallionen – ausgemerzt werden. Nur dann kann dieser trostlose Fleck von Pionieren urbar gemacht werden. Pazifisten werden diese Vorgehensweise sicher ablehnen, aber mit guten Worten sind Monster nun mal nicht zu vertreiben.
Mit jedem Level werden die Angreifer natürlich immer fieser und schneller (Riesenmasken, Drachen und Killerventilatoren fliegen einem nur so um die Ohren), so daß man verdammt flott die Kanone betätigen muß. In der Regel sind die 10 zur Verfügung stehenden Harrys (zumindest bei mir) nach Level 4 weggefegt, und man spuckt in die Hände, um es noch einmal zu versuchen. Die Spielmotivation ist wirklich hoch, und ich muß sagen, daß ich bis heute noch kein schnelleres Actionspiel auf dem C-64 gesehen habe. Ich empfehle übrigens zu diesem „Shoot-out" einen Joystick mit Dauerfeuereinrichtung, denn ohne dieses legitime Hilfsmittel hat man spätestens nach 15 Minuten Blasen an Daumen und Zeigefinger. Nun zur Bewertung: Die Grafik ist gut gelungen und von der Machart her etwa vergleichbar mit den Bildern der Planetenoberfläche in „Tau-Ceti". Alle Angreifer und Landschaften bauen sich auf dem Bildschirm in rasanter 3-D–Grafik auf. Es gibt einige schöne Effekte (vor allem zwischen den einzelnen Levels), die man auf der Plus-Seite verbuchen muß.
Der Sound ist ebenfalls treffend eingesetzt worden. Mehrstimmige Melodien (Synthesizer, Bass und Percussion) wechseln je nach dem, was sich auf dem Bildschirm tut. Also fast „Rob-Hubbard"-like.
Die Spielidee ist uralt und ohne jede neue Inspiration übernommen worden. Hier hätte man zumindest meiner Meinung nach für etwas mehr Abwechslung sorgen müssen. (Die totalen Ballerspiele sind doch eigentlich schon überholt.) Zumindest eine kleine taktische Variante wäre angebracht gewesen.
Unschlagbar ist allerdings die Spielmotivation. Jedes neue Level ist eine Herausforderung an Geschick und Reaktionsvermögen des Spielers. Fazit: SPACE HARRIER ist eigentlich nur etwas für Action-Freaks, die Nervenkitzel und rasante Schnelligkeit lieben. Strategie- und Science-Fiction-Freunde sollten die Finger von diesem Programm lassen – sie wären sicherlich enttäuscht. Vergleicht man das Spiel mit anderen, reinen Actiongames dieser Preisklasse, muß ich zusammenfassend sagen: Guter Durchschnitt!

Uwe Winkelkötter

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	6
Motivation	9
Preis/Leistung	9

08-15-Action

Programm: The Prince; **System:** C-64/128, Spectrum; **Preis:** ca. 10 Mark, **Hersteller:** Firebird, London.
THE PRINCE ist ein neues Action-Adventure aus dem englischen Softwarehaus **FIREBIRD.** Die Hintergrundstory ist eine typische 08-15-böser-König-hat-Freundin-gestohlen-Geschichte! Des guten Prinzen (bzw. des Spielers) Aufgabe ist es nun, die 21 Teile einer sogenannten „mysteriösen Maschine", die den Sieg sichern soll, zu finden. Um es kurz zu machen: THE PRINCE ist ein Spiel, bei dem man nicht weiß, ob man lachen oder weinen soll. Die Grafik ist miserabel, der Sound, bis auf die erträgliche Titelmelodie, ein Verbrechen an der Software-Menschheit. THE PRINCE kann man getrost vergessen; selbst der Preis von zehn Mark erscheint mir noch um einige Dimensionen zu hoch. Forget it... P.S.: Die Spectrum-Version ist um Klassen besser gelungen als die getestete C-64 Version. Also: Trotz der recht angestaubten Geschichte doch ein preisgünstiges Spectrum-Vergnügen. Hier meine Bewertungen für die C-64 Version:

Grafik	3	Spielablauf	4
Sound	3	Motivation	2
Preis/Leistung			2

OFF THE HOOK

Kaufen Sie 10 packende Spiele zum Sonderpreis und helfen Sie damit einer guten Sache!

Der Erlös aus dem Verkauf dieser Spielesammlungen kommt dem Bundesverband der Elternkreise drogengefährdeter und drogenabhängiger Jugendlicher, Postfach 1667, 4700 Hamm 1, zugute.

BV EK

SCHNEIDER CPC		COMMODORE 64	
MASTER OF THE LAMPS	ACTIVISION	PITFALL II	ACTIVISION
CHUCKIE EGG II	A'N'F	SPACE PILOT 2	ANIROG
DEATH PIT	DURLL	PSYTRON	BEYOND
DON'T PANIC	FIREBIRD	FALL GUY	ELITE
PROJECT FUTURE	GREMLIN	DEMONS OF TOPAZ	FIREBIRD
TALES OF THE ARABIAN NIGHTS	INTERCEPTOR	SHEEP IN SPACE	LLAMASOFT
KONG STRIKES BACK	OCEAN	KONG STRIKES BACK	OCEAN
BINKY	SOFTWARE PROJECTS	BLACK THUNDER	QUICKSILVA
DEATH WAKE	QUICKSILVA	DEATH STAR INTERCEPTOR	SYSTEM 3
		TALLADEGA	U.S. GOLD

Rushware Microhandelsges. mbH, An der Gümpgesbrücke 24, 4044 Kaarst 2
Vertrieb: Rushware Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER Distribution in Österreich: Karasoft

Rushware-Produkte erhalten Sie in den Fachabteilungen von KARSTADT und Quelle sowie in allen gutsortierten Computershops und im guten Versandhandel

Logik und Action!

Programm: Aliens, **System:** C-64, Spectrum, Schneider, **Preis:** ca. 40 Mark, **Hersteller:** Activision.

Mit „Aliens" kommt nicht nur ein angepriesener Knüller, auch die erste „Kontroverse" folgt dem Spiel auf dem Fuße. Gleich zwei unserer freien Mitarbeiter stürzten sich auf die „Ur-Viecher"- und, siehe da, es entanden zwei verschiedene Ansichten über obengenanntes Abenteuer. Deshalb möchten wir Euch nicht vorenthalten, welche Erkenntnisse beide erwarben:

Das Computerspiel **ALIENS,** welches sich an der Filmvorlage gleichen Titels orientiert, ist meines Erachtens eine der besten Umsetzungen, die ich je gesehen habe! Ich habe mir die C-64-Fassung für Sie angeschaut; die Spectrum-und Schneider-Versionen unterscheiden sich im Spielablauf und in der Szenerie gewaltig von der getesteten Commodore-Fassung!

Im Prinzip besteht ALIENS aus sechs verschiedenen Spielen, die die wichtigsten „Ausschnitte" des Filmes widergeben. Da sich das Abenteuer direkt an den Kino-Hit anlehnt, stieg bei mir in puncto „Wiedererkennungseffekt" auch die Spielmotivation. **ELECTRIC DREAMS** hat aber auch an die Leute gedacht, die den Streifen noch nicht gesehen haben. So wurde eine umfangreiche Einleitung geschaffen, die im Laufe des Spiels noch ergänzt wird; es handelt sich quasi um Botschaften – in Dialogform –, so daß man stets weiß, was zu tun ist.

In der ersten Spielsequenz heißt es für Sie: „Sich anschnallen!", denn hier müssen Sie Ihre Landungsfähre sicher auf den Zielplaneten bringen. Dies geschieht, indem man in rasantem Tempo durch eine Art Navigationstunnel fliegen muß; dieser Tunnel wird durch Ringe dargestellt (man denke nur an *Master of the Lamps!*).

Hat man nun den ersten Teil geschafft (schwitz!), erhält man den Code „2727H". Somit muß man bei Verlust der Leben nicht wieder von vorne beginnen. Im darauffolgenden zweiten Teil müssen Sie vier Ihrer Kameraden retten, die sich den Angriffen der Aliens ausgesetzt sehen. Benutzen Sie dazu Ihr hypermodernes „Smart Gun", um die zahlreichen Untiere zu vernichten! Finden Sie für alle vier Kumpels den richtigen Ausgang. Der Bildschirm „unter Ihnen" wird sich dann von Rot auf Grün umschalten! Nach diesem Abenteuer erhalten Sie den Code „3506F", bevor es zum dritten Abschnitt geht.

Dieser beschert Ihnen Action in Reinkultur: Decken Sie den Rückzug Ihrer Kameraden mit Hilfe eines Flammenwerfers. Die Aliens sind ziemlich schnell. Sie versuchen, an Ihnen vorbeizukommen, um einen Ihrer Kollegen zu verspeisen. Falls Sie auch diese Rettungsaktion überlebt haben, gelangen Sie zum vierten Abenteuer (Vorher bekommen Sie den Code „2021C").

In dieser Sequenz befinden Sie sich in einem Labyrinth, das von Aliens nur so wimmelt. Donnern Sie alles nieder, was wie eine furchterregende Kreatur aussieht! Einen Wettlauf gegen die Uhr gibt es im fünften Teil. Sie müssen ein kleines Mädchen aus den Klauen der Monster befreien. Sie haben dafür nur 17 Minuten Zeit. Schaffen Sie es nicht in dieser Zeit, so explodiert die ganze Basis. Wenn Sie auch dies noch überstanden haben, gelangen Sie zum Endkampf. Sie stecken jetzt in einem Roboteranzug und kämpfen mit riesigen Greifern gegen das „Königsmonster". Schmeißen Sie das Vieh in den unendlichen Weltenraum, und das Universum hat einen Helden mehr!

Die Grafik des Spiels ist sehr gut; der Sound nicht gerade umwerfend. Ein kurzes Fazit: Es handelt sich um ein ausgereiftes Spiel, bei dem taktische Elemente mit harter Action hervorragend kombiniert wurden!

Uwe Petersdorf.

Dasselbe Spiel wurde dagegen von *Ulrich Mühl* etwas anders gesehen. Nun, lassen wir ihn doch auch mal zu Wort kommen: Nach dem Einladen erscheint auf dem Screen des C-64 ein recht gut gemachter „Filmvorspann", der mit einer Musik unterlegt ist, wie man sie von amerikanischen Programmen so gut wie gar nicht gewohnt ist (sie ist verhältnismäßig gut!).

Hierfür ist **Russell Lieblich** verantwortlich, der schon mit den Sounds für MASTER OF THE LAMPS und WEB DIMENSION brillierte (auf MASTER OF THE

LAMPS kommen wir noch zu sprechen !).
Nach dem Drücken der Return-Taste werden mir die Namen der Spiel- (und Film-)figuren und deren Zustand (ok, fehlt,...) ausgegeben. Außerdem eröffnet man mir die Möglichkeit, einen sogenannten „Mission-Status-Code" einzugeben, welcher es dem Spieler ermöglicht, das Spiel in einer späteren Stufe, die in dem jeweiligen Code verschlüsselt ist, zu beginnen, was als lobenswert zu bewerten ist. Da ich keinen Code weiß, drücke ich Return und beginne das Spiel somit von Anfang an...
Nach kurzem Laden (ich testete die C-64-Disk-Version), das ebenso von Sound „begleitet" wird, erscheint die in Ausgabe 1/87 bereits erwähnte Hintergrundstory über vier (!) Bildschirmseiten auf dem Screen.
Nach Beendigung dieser Prozedur fängt das eigentliche Spiel NOCH NICHT an; vorher erscheint vielmehr eine Art Einsatzbesprechung (wir hoffen auf eine deutsche Version), die aus einer aufgemotzten digitalisierten Grafik mit wechselnden Sprechblasen besteht.

Hiernach geht das eigentliche Spiel NOCH NICHT los.- Vorher muß man erst noch eine „Ausrüstungs-Identifizierung" durchführen, die mich sehr (!!) stark, wie auch die Eingabe der „Mission-Codes" und der benutzte Zeichensatz, an die in HACKER stattgefundene Identifizierung des Einsatzgerätes erinnert.
Die Ausrüstung besteht aus folgenden Kleinigkeiten: Pistole, Flammenwerfer, Smart-Gun, M-41A-Pulsstrahler mit Granatwerfer, Kopfhörerkamera, Verbindungskabel und Monitor.
Nachdem ich auch dieses hinter mir habe, wird mein erster „Mission-Code" ausgegeben und die Möglichkeit eingeräumt, die Identifizierungs-Prozedur zu wiederholen (Witz,komm raus!). Also Return! Wieder ein kleiner Dialog auf dem Bildschirm, und das schier Unglaubliche passiert..., es geht los !!!
Auf dem Bildschirm erscheint das Cockpit eines Raumers, der Antrieb wird gestartet, der Bildschirm vibriert, flackert schließlich, die Spannung steigt ins Unerträgliche....und was kommt nun ???
AARGH....MASTER OF THE LAMPS...zwar mit Schikanen, aber „Master of the Lamps". Ich frage mich: was soll es bedeuten? Naja, nachdem diese Stufe hinter mir liegt, gibt es einen neuen „Mission-Code", und das nächste Teilspiel folgt sogleich (aber erst nach der Landung auf dem Planeten und einem kleinen Bildschirmdialog).
Die nun folgende Spielsequenz erinnert an 3D-LABYRINT und Co. Man muß mit vier „Männchen", welche parallel gesteuert werden (lächerliche Figuren), den Ausgangspunkt des Labyrinths erreichen, wobei man ständig von den Aliens überfallen wird... Na ja, nachdem ich meine vier Helden verloren habe, geht es mit der nächsten Spielsequenz weiter (selbstverständlich erst nachdem wieder ein kleiner Dialog über den Bildschirm geflakkert ist).
Was jetzt folgt, ist wirklich das Größte: Am rechten Rand steht unser Mann mit seinem Flammenwerfer. Von links kommen die Aliens angetrabt, um die links unterhalb der Spielfläche in einem anderen Gang untergebrachten restlichen „Mitstreiter" zu fressen, töten, fangen, oder was auch immer. Was folgt, dürfte klar sein. Möglichst viele Aliens müssen abgefackelt werden, um die anscheinend unbewaffnet dastehenden „Kameraden" zu retten. Das Einzige, was ich dazu sagen kann, ist: stupide!

ALIENS ist nicht viel besser, als die meisten vorherigen Anläufe zur Umsetzung eines Filmstoffes auf einen Homecomputer. Na gut, die Grafik und der Sound sind in Ordnung, aber die Spielideen und deren programmiertechnische Ausführung lassen stark zu wünschen übrig.

Alles in allem: Wenn man HACKER und MASTER OF THE LAMPS nicht besitzt und an die Originalität eines Programmes keine zu hohen Anforderungen stellt, ist man auch mit ALIENS recht gut bedient, von Activision/Electric Dreams hätte ich aber mehr erwartet.

Ulrich Mühl

Bewertung von Ulrich:

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	7
Motivation	6
Preis/Leistung	7

Bewertung von Uwe:

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	9

Rock Hardman

Programm: SAS: Operation Thunderflash, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 10 Mark, **Hersteller:** Sparklers (CSD), **Bezugsquelle:** u.a. T.S. Datensysteme, Nürnberg.
Für den Spectrum gibt es erneut ein Spiel nach dem „Movie-Muster"! Ich meine damit jene Art von 3D-Darstellung, bei dem eine „Führungskamera" scheinbar in dem äußersten Winkel eines Raumes angebracht ist. In diesem Spiel – **SAS: OPERATION THUNDERFLASH** – übernehmen Sie die Rolle des hartgesottenen „Rock Hardman" (was für ein Name!), der als Kommandant der SAS-Truppe eine ausländische Botschaft durchsucht, um dort gefangengehaltene Geiseln zu befreien.
Anmerkung: Es ist doch immer wieder erstaunlich, welche Themen aus dem „richtigen Leben" softwaremäßig umgesetzt werden! Nun, wie dem auch sei, unser Held untersucht also insgesamt 50 Räume. Begegnet ihm ein Terrorist, so wird dieser niedergeschossen und die Geisel gerettet. Bisweilen „darf" man „nur" retten, wesentlich öfter allerdings wird die „Zimmer-Flak" abgefeuert. Es muß erwähnt werden, daß die Art der 3D-Darstellung, das „Movie-Muster", zwar sehr reizvoll und „schööön" ist, dagegen hat man's bei der Steuerung schon etwas schwerer.
OPERATION THUNDERFLASH von **SPARKLERS (CSD)** ist für diesen Preis ein akzeptables Spiel, das seine Freunde finden wird!

M.K.

Grafik	9
Sound	4
Spielablauf	7
Motivation	7
Preis/Leistung	8

TOP-JOB

Programm: Sky Runner, **System:** Spectrum, Atari 400/800, C-64, **Preis:** ca. 30 – 45 Mark, **Hersteller:** Cascade Games Ltd., England, **Bezugsquelle:** u.a. T.S. Datensysteme, Nürnberg (Spectrum), Compy-Shop, Mülheim (Atari), Computer-Shop, München (C-64).

Gegen Ende des 24. Jahrhunderts hatte die Gesellschaft harte Drogen endgültig abgelehnt. Dealer gehörten nun endlich der Vergangenheit an, und die Menschheit konnte sich – wenn auch nur für kurze Zeit – freuen. Mit der Entdekkung eines wirtschaftlichen Raumfahrtantriebs beschlossen die Führer der Menschheit die Kolonialisierung der äußeren Welten. Die Eroberung jeder neuen Welt brachte frische Hoffnungen. Hoffnungen auf Frieden, Freiheit und Gleichberechtigung der Menschen. Doch es waren leere Hoffnungen: Die Reichen wurden reicher, und der Zorn der Armen erhöhte sich mit jeder neueroberten Welt. Mit dem Zorn der Armen kamen die Massenkriminalität, Revolten und Demonstrationen. Die Regierungen der neuen Welten versuchten alle Maßnahmen der Verbrechensbekämpfung, die allerdings schon auf der Erde gescheitert waren, und es überraschte nicht, daß sie wieder erfolglos waren.

Somit begannen die Regierungen mit der vorsichtigen Einführung von Drogen, um die Bevölkerung zu kontrollieren. Im Leitungswasser, in den Luftversorgungsanlagen, sogar als Imprägnierstoff auf den täglichen Informationsblättern befand sich eine kleine Dosis von verschiedenen Wirkstoffen, die die bösartigen Gedanken aus den Köpfen der Menschen vertreiben sollten. Das Problem war nur, daß alles Denken paralysiert und die Menschen apathisch wurden. 20 Jahre später war die Kriminalität, aber auch die Produktivität zurückgegangen. Die neuen Welten standen vor einem wirtschaftlichen Zusammenbruch: Doch zu diesem Zeitpunkt wurde Vega 3 entdeckt und kolonialisiert. Von den ersten Siedlern NAIBMOLOC genannt, bot dieser Planet ideale Voraussetzungen für die Entfaltung der Menschen. Eine Atmosphäre, die der der Erde annähernd identisch war, und die fast völlig bewaldete Oberfläche des Festlands, machten Naibmoloc zu einem Paradies für die Siedler. Irgend jemand entdeckte gar, daß die Früchte von 70% der Bäume eine leicht raffinierbare Kontrolldroge enthielten, die frei war von jeglichen Nebenwirkungen. Es wurde eine Geheimabteilung aufgebaut. Diese heuerte Agenten an und schuf Arbeitstruppen zur Ernte und Verarbeitung der neuen Droge, jetzt SKY genannt. Die Agenten, die sogenannten „SKY RUNNERS", errichteten riesige Ernteanlagen mit Geschütztürmen um die Erntezone. Zusätzlich gab es ein Kommando von rücksichtslosen SKY BIKERN, die im Luftraum für Ordnung zu sorgen hatten. Doch dieses Geheimnis blieb nicht lange unentdeckt. Einige der aufrichtigen Planetenregierungen, die gegen die Kontrolldrogen waren, rekrutierten ebenfalls Agenten, die das Unternehmen der Sky-Droge sabotieren sollten. Die Organisation, RUNNER SQUAD genannt, begann mit den ersten Angriffen auf Naibmoloc. Der Kampf gegen eine mächtige Regierung hatte begonnen.

Soweit die Vorgeschichte zum neuen Arcade-Spiel von **CASCADE GAMES: SKY RUNNER.** Hört sich (relativ) realistisch an; ich bin gespannt, ob die Umsetzung auch so gut ist... Denn Sie sind ein Agent der Runner Squad und müssen die Sky Runners vernichten. Auf geht's im Kampf gegen das Böse!

Nach dem Laden wird man aufgefordert, einen Farbcode zu bestimmen. Auf diese Weise will man Raubkopierer von Ihrem Tun abhalten (...?). Und dann geht's auch schon los. Während die Titelmelodie spielt, bestimme ich mein Spiellevel (es gibt insgesamt acht). Die Spielelandschaft (eine bewaldete Planetenoberfläche), erscheint in einer 3D-Darstellung. In den oberen Bildschirmzeilen sind die Statusanzeige, der Radarschirm und ein Fenster für Mitteilungen zu sehen. Dann taucht mein Skimmer auf, und nach den ersten Lenkversuchen bin ich frontal mit einem Geschützturm zusammengestoßen. Nobody 's perfect (except me!) Also fange ich wieder von vorn an und visiere die Türme von weitem an, gebe dann Vollgas und ... Kawooom! Hat man alle Türme abgeschossen, ohne seinen Skimmer zu verlieren (was durch Leichtsinn nur all zu schnell passieren kann), so kann der Spieler einen seiner drei Bikers auf die Planetenoberfläche herablassen. Und nun wird's erst so richtig schwierig! Mit dem Skimmer konnte man noch über die Bäume fliegen und mußte lediglich einigen Missiles der Ge-

schütztürmen ausweichen. Da sich die Biker jedoch auf dem Boden bewegen, wird jeder Baum zu einem (tödlichen) Hindernis. Jetzt müssen die feindlichen Biker gefunden werden, doch hier gibt es eine weitere Gefahr. Einige Ihrer Kollegen, also auch Agenten der Runner Squad, sehen genau wie die Gegner aus! Es gibt jedoch

Top Hit

einen kleinen, feinen Unterschied zwischen beiden, doch diesen sollen Sie selbst herausfinden! Solch einen Biker zu verfolgen, kann sehr gefährlich sein, denn SKY RUNNER ist ein sehr schnelles Spiel – hier braucht man schon eine verdammt gute Reaktion (ich habe zwar um halb drei Uhr morgens das Level „Drei" geschafft, aber danach war endgültig „Feierabend"). Damit Grafik-mäßig keine Langeweile aufkommt, spielt man zu unterschiedlichen Tageszeiten. Schauen Sie sich mal Level „Acht" an – Uiiiiii!
Hier hat CASCADE GAMES wieder mal einen absoluten Hit gelandet, der die Arcade-Freaks voll und ganz zufriedenstellen wird. Grafik und Sound (bei der von mir getesteten C-64-Version) waren gut. Leider beschränkt sich der Sound während des Spiels nur auf Flug- und Ballergeräusche. Dieser Mangel wird aber durch den schnellen Programmablauf voll und ganz ausgeglichen. Buy it!

Stefan Swiergiel

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	8
Preis/Leistung	8

c16chris

Schlapp!

Programm: Jail Break, **System:** Schneider, **Preis:** ca. 32 Mark (Kass); ca. 55 Mark (Disc), **Hersteller:** Konami GmbH, Frankfurt.

Vor nicht langer Zeit hatten wir einen „Flop des Tages" erkoren, der sich *Jail Break* nannte. Es handelte sich um ein „Billig-Produkt" in doppelter Hinsicht. Nun ist von **KONAMI** ein Action-Spiel gleichen Namens, aber unterschiedlicher Spielidee, erschienen. Aber: Auch das „neue" **JAIL BREAK** ist keinesfalls ein Klopper. Obwohl man von KONAMI eigentlich etwas erwarten durfte, zeigte man sich bei diesem Ausbruchs-Spiel nicht gerade **„tief dekolletiert"**. Will sagen, die Animation, die Grafik, der Spielablauf, die Idee, der Sound und die Motivation, „längere Zeit auf Ausbrecher zu schießen", alles das ist schlapp!

Zu Beginn des Spiels bekommt man gleich den richtigen Eindruck: Sie steuern einen „Strafvollzugsbeamten" (made in USA), der von rechts nach links (bisweilen auch umgekehrt) auf vermeintliche Ausbrecher feuert. Der „Beamte" ist recht dürftig dargestellt (hängt wohl auch mit dessem „Salär" zusammen). Ebenso dürftig bis minderwertig sind seine Bewegungsabläufe: eckig, kantig, wackelig. Das, was er aus seiner Dienstwaffe abfeuert, ähnelt mehr Nüssen denn Schüssen...

So kommen also wahllos Ausbrecher auf Sie zu, die ihrerseits das Feuer eröffnen. Was macht der „gute Beamte"? Na? Ja, er ballert alles schonungslos nieder. Das Spielgeschehen ist damit mit ein paar Worten schon sehr detailliert umrissen, finde ich. Was dieses Spiel eigentlich im Jahre 1987 auf dem Markt zu suchen hat, ist zumindest für mich ein Rätsel! Daß JAIL BREAK nicht zum „Flop des Tages" wurde hat es lediglich seiner Background-Grafik zu verdanken, die ganz ansehnlich ist. Kann sein, daß sich jemand für das KONAMI-Produkt erwärmt; mir jedenfalls hat es nun ganz und gar nicht gefallen! *Manfred Kleimann*

Grafik	6
Sound	2
Spielablauf	1
Motivation	1
Preis/Leistung	1

Doppelt gemoppelt

Programm: Bounder and Planet Search (Doppelpack), **System:** C-16+4, **Preis:** ca. 25 DM, **Hersteller:** Gremlin Graphics.

Das Spiel **BOUNDER** gibts's ja schon seit längerem für andere Computer-Systeme. Zusammen mit **PLANET SEARCH** hat **GREMLIN** dieses Spiel auf ein Doppelpack für den C-16 gebracht. Die Aufgabe bei Bounder: Steuern Sie einen Tennisball über einen Kurs. Dabei muß der Ball immer auf den sechseckigen Flächen auftreffen (alles andere wäre tödlich!). Natürlich gibt's auch noch ein bißchen Schnickschnack drumherum wie z.B. Bonuspunkte beim Auftreffen auf einem Feld mit Fragezeichen usw.

Schon zu Beginn war ich überrascht, daß ich eine ganze Menge „Bälle-Leben" hatte, doch hielt diese Überraschung nicht lange vor. Nur zu schnell erfährt der Spieler, daß hier fast übermenschliche Geschicklichkeit gefordert wird. So sind denn die Bälle auch schnell aufgebraucht! Die Steuerung erscheint sehr kompliziert, da der Ball selbst auf „normalen" Feldern bei gleicher Steuerbewegung unterschiedlich springt. Hilfreich ist hier die Möglichkeit, das Spiel anhalten zu können. Meist ist eine Korrektur der Richtung noch möglich, wenn sich der Ball gerade im „Aufsprung" befindet. Ich war jedenfalls schnell von der Steuerung entnervt. Das Game ist nur was für absolute Joystick-Artisten.

Weiter geht's mit Nummer Zwei. Die Spielidee ist nicht gerade umwerfend: Sie müssen sich durch acht feindliche Planetensysteme kämpfen und dabei eine Reihe von Aliens niedermachen. Diese legen bei Ihrer Zerstörung ein Ei, das Sie aufsammeln müssen. Haben Sie genug, müssen Sie durch einen „Zerrtunnel" zum nächsten Planeten. Das Ganze ist nicht sehr begeisternd. Die Grafik ist auch nichts Neues.

Insgesamt lohnt sich die Anschaffung dieses Doppelpacks kaum, da beide Spiele sehr unterschiedliche Anforderungen stellen.

c.e.f.

Grafik	**5/7**	**Spielablauf**	**7/6**
Sound	**4/6**	**Motivation**	**6/6**
Preis/Leistung	**5/5**		

Kugel mit Laser

Programm: Erebus, **System:** C-64, **Preis:** ca. 32 DM, **Hersteller:** Virgin Games.

„Fern zwischen den stillen Sternen dreht sich der vergessene Planet Erebus." So fängt die Geschichte von Steve Lee's (FALCON PATROL I+II) neuestem Ballerspiel an. Bei **EREBUS** gilt es, den Planeten Erebus, der eigentlich eine gigantische Chemiefabrik ist, von den 'Hadeanern' (eine weitere Weltraumrasse, die ein geschworener Feind der Menschheit ist) zu befreien. Diese haben die Fabrik von ihrer Welt aus durch eine Manipulation dazu gebracht, ein absolut tödliches Nervengas zu produzieren, und zwar in Mengen, mit denen man die gesamte Bevölkerung der Erde ausrotten könnte. Daß es dies zu verhindern gilt, dürfte wohl klar sein. Nach dieser recht passablen Einleitung gestaltet sich das Programm aber eher simpel. Man rollt mit einer Art „Kugel mit Laser" erst über die Planetenoberfläche und später durch die Gänge der Fabrik, wobei man alles, was sich bewegt vernichten sollte.

So rollt man nun vor sich hin, schiesst 'SANXION-mäßige' Flugobjekte ab und hütet sich vor einem Zusammenstoß mit den jeweiligen Aufbauten, bis man die Meldung „Duct open" erhält. Nun muß man seine Kugel in einen Schacht steuern, der als eine Art Aufzug fungiert. Bevor man aber auf den nächsten Level losgelassen wird, muß man eine Bonusstufe bestehen, die aus einem obersimplen 'Raumschiff-steht-am-linken-Rand-Feinde-kommen-von-rechts-und-müssen-abgeknipst-werden-Spiel' besteht. Der nun folgende zweite Level unterscheidet sich eigentlich nur durch die Hintergrundgrafik vom ersten und bietet spielerisch nichts Neues. Der Sound während des Spiels ist bescheiden, die Titelmelodie, die einen leicht heroischen Touch hat, ist da schon besser, kann aber auch nicht voll überzeugen. Alles in allem ist EREBUS schwacher Durchschnitt, wozu auch die nicht optimal gelöste Steuerung beiträgt.

Uli

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	5
Motivation	7
Preis/Leistung	6

Der „alte Krieger" wird nicht müde!

Programm: Warrior II, **System:** C-64, **Preis:** ca. 36 Mark, **Hersteller:** Nexus Productions, Beckenham, England, **Bezugsquelle:** u.a. Computer-Shop, München.

Kennen Sie Kino? Dann wissen Sie auch, wie viele Folgen der „Schulmädchen-Report" auf die Beine brachte. Wie beim Film, so gibt es auch bei der Software Produkte, die anscheinend einen Nachfolger bedürfen. Zweite Frage: „Kennen Sie *Psi Warrior?"* Wenn ja, dann werden Sie sicherlich auf ein fast exaktes „Ebenbild" des einstigen BEYOND-Games verzichten! Es heißt **WARRIOR II** und stammt von **NEXUS.**
Wer allerdings den „Psi Krieger" noch nie in den Fingern hatte, könnte sich vielleicht an dem Action-Spiel von NEXUS erfreuen. Es handelt sich (wieder) um die höchst schwierige Aufgabe, seinen Roboter auf dessen Skateboard durch ein Labyrinth zu jagen, um schließlich zum Zentrum vorzustoßen. Dort angelangt – in einer Art Pyramide – versucht unser Held, die Geheimnisse seiner Ahnen zu lüften. Die Geheimgänge sind stark bewacht. Doch: Da muß er durch! Er hat ja schließlich die neueste Laser-Phaser-Protonen-Waffe bei sich. Gegen deren Energie (sie schleudert Netze aus) ist kein Kraut gewachsen, so daß mancher Wächter und manches Monster ihre Leben lassen müssen.
Die Steuerung des Skateboards macht anfänglich noch einige Schwierigkeiten. Wenn man sich aber erst einmal an die veränderten Bedingungen gewöhnt hat, kommt sogar richtig Freude auf. Die Grafik ist überdurschnittlich gut. Im Bildschirm unten befindet sich eine Anzeige, die Ihre Position und die Annäherung der Feinde angibt. Dies ist sehr nützlich! Fazit: Ein Spiel für Leute, die gern knifflige Action bevorzugen; kein Spiel für Leute, die bereits *Psi Warrior* in ihrer „Softo-Thek" stehen haben!

M.K.

Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	7
Preis/Leistung	7

Weitere Action Games auf S. 27

ASM-FEEDBACK

An
TRONIC-Verlag
ASM-Redaktion
Kennwort „FEEDBACK"
Postfach 870
3440 Eschwege

Liebe ASM-Leser,

It's Feedback-Time. Uns haben wieder eine Menge Briefe erreicht, besonders viele zum Thema „Volltreffer". Wer wissen will, was aus dem „Volltreffer" wird, der kann auf Seite 26 nachschauen. Und jetzt kommt mal ein Feedback von uns an Euch. Wir sind überzeugt davon (und hoffen, daß das bei Euch auch so angekommen ist), daß wir uns wirklich nicht scheuen, auch sehr kritische Stellungnahmen zu veröffentlichen. Trotzdem stellen wir fest, daß einige Leser uns mit diversen „Drohungen" dazu bewegen wollen, daß ihr Brief abgedruckt wird. Wir finden das natürlich nicht so toll, und deshalb unsere Frage an die obengenannten: Muß das wirklich sein? Wir zumindest würden uns freuen, wenn Kritik seitens einiger unserer Leser sachlich geäußert und uns nicht in beinahe erpresserischer Form serviert würde. Dies würde natürlich eine offene, nicht von Emotionen getragene Diskussion fördern. Wir werden aber auch polemische Stellungnahmen trotzdem weiterhin veröffentlichen und hoffen, auch diesmal wieder ein interessantes Feedback bieten zu können.

Eure ASM-Redaktion

„Unspielbar"

Vorerst möchte ich Ihnen zu Ihrer sehr informativen Zeitschrift gratulieren. Durch das Vermeiden von Fehlkäufen konnte schon manches Geld gespart oder in ein besseres Programm investiert werden.
Zu meinem Schreibgrund: Nebst der eigentlichen Funktion eines Computers, nämlich dessen Programmierung, lade ich unter anderem auch ab und zu mal recht gerne ein Spielchen in den C-64. Seit einiger Zeit erscheint es mir aber, daß sich in einigen Softwarehäusern wahrhaft begnadete Spielertypen herumtummeln, denn anders kann ich mir die oftmals astronomischen Schwierigkeitsgrade, welche Durchschnittsspielern (wie mir) vorgesetzt werden, nicht erklären. Einige Games kann ich gar nicht zu Ende spielen, und da wandelt sich die anfängliche Spielfreude schnell mal in Dauerfrust um. Und ich ärgere mich über das rausgeworfene Geld.
Zugegebenermaßen bin ich keiner jener Joystickartisten, welche mit inzwischen viereckigen Monitoraugen völlig gebannt und mit geradezu schlafwandlerischer Sicherheit Sprite um Sprite ausschalten. Auch tüftle ich nicht monatelang generalstabsmäßig Strategien aus, wie man wohl am besten diese oder jene Knacknuß meistern könnte. Andererseits gehöre ich weiß Gott nicht zur Opa-Sorte, welche schon beim ersten Level in's Schwitzen kommen. Kurz gesagt, ich gehe recht flott an die Sache, ohne aber semi-professionelle Spielabsichten zu entwickeln.
Alles, was ich mir wünschte, wären Spiele, welche bis zum Ende durchgespielt werden könnten, oder noch besser, solche mit 3 unterschiedlichen Spielstufen (Anfänger, Fortgeschrittene, Experten). Zur Ehrenrettung dieses Genres muß aber gesagt werden, daß es wirklich vorbildliche Softwarehäuser gibt. Mich würde nun die Meinung anderer ASM-Leser sehr interessieren.

Alex Segmüller, Effretikon, Schweiz

(Anm. d. Red.: Auch wir würden gerne wissen, was unsere Leser zu diesem Thema meinen. Oft ist der Schwierigkeitsgrad eine sehr individuelle Sache. Man könnte jedoch auch meinen, daß mangels guter Spielidee „Schikanen" eingebaut werden, die den Spieler dann zu längerer Nutzung des Programmes anhalten sollen. Was meint Ihr dazu?)

„Mississippi-Mörder"

Ich hatte Ihren Bericht in der ASM 9/86 (Kopfnuss) noch nicht ganz zu Ende gelesen, da stürzte ich mich schon an dieses verzwickte Adventure, um den Mörder zu entlarven. Jedoch ist dies fehlgeschlagen: Ich hatte (fast!) alle Beweismittel und ging zur Kabine 3, um alle Beweismittel nochmals zu untersuchen. Doch dann geschah es: Ich schloß mit dem Schlüssel (aus Kabine 1 unter dem Kopfkissen) das Kästchen von Twylla Smallworth (Kabine 20) auf und entdeckte einen Revolver, in den die Kugel (aus Kabine 16) hineinpaßt. Ich stellte den Revolver, die Kugel und den Schlüssel in das Regal und vergaß, das (fast!) leere Kästchen ebenfalls in das Regal zu stellen: Dann drückte ich aus Versehen auf „examine". Und siehe da! Was entdeckte ich: ... eine Zeitung (unter einem falschen Boden im Kästchen) ... Zuerst beschuldigte ich Twylla Smallworth. Fehlschlag! Ich lud das Spiel neu ein. Nun probierte ich alle Passagiere samt Crew durch, jedoch ... ohne Erfolg. Jeder gab jedem Passagier ein Alibi ... Wer ist denn nun der Mörder ? War es Selbstmord oder war es etwa schon wieder der Gärtner (haha!)

Markus Kasper, Rastatt

(Anm. d. Red.: Lieber Markus, vielen Dank für die Mühe, die Du Dir gemacht hast. Leider haben wir die Lösung noch nicht! Auch andere Leser haben uns „neue Erkenntnisse" im Fall „Murder on the Mississippi" zugesandt, die wir an dieser Stelle gerne bekannt geben. Vielleicht bringt das den einen oder anderen weiter, so daß wir doch noch erfahren, wer der Gesuchte ist. Nach einer Information, die wir bekommen haben, gibt es insgesamt über 20 Indizien! Ein anderer Tip erreichte uns zur Nutzung der Notizen. Anscheinend kann man sie nur in bestimmten Situationen verwenden. Mrs. Des Plaines sagte einmal, daß sie ihre Juwelen im Safe des Kapitäns deponiert hat. Diesen Satz muß man als Notiz aufnehmen, dann zum Kapitain gehen und ihm diesen Satz zur Kenntnis geben. Er öffnet dann den Safe! Darin findet man ein Ticket!

Achtung! Letzte Meldung! Kurz vor Drucklegung erreichte uns die Auflösung! Die gibt's dann im nächsten Heft!

„Atarianer"

Seit der Erstausgabe von ASM lese ich mit großem Interesse diese Zeitschrift. Ich möchte mich dem Lob vieler Leserzuschriften anschließen und Ihnen für die Zukunft weiterhin viel Erfolg wünschen. Bedanken möchte ich mich auch dafür, daß Sie in den letzten Ausgaben mehr für die leider noch viel zu sehr vernachlässigten Atarianer bringen...

Wolfgang W. Weitzker, Algermissen

(Anm. D. Red.: Vielen Dank für das Lob, die Fragen zu „Koronis Rift" haben wir an den „Secret Service" weitergeleitet.)

„Freie Mitarbeit"

Als erstes möchte ich Euch, anstatt ewig lange Lobashymnen zu schreiben, nur sagen, daß Ihr mit Eurem Heft einen Stern am „Computerzeitschriften-Himmel" geboren habt. Der eigentliche Grund meines Briefes jedoch ist die Bemerkung in der Ausgabe Jan/87, Seite 19 über die freien Mitarbeiter bei der ASM. Da ich mich schon recht lange mit vielen verschiedenen Programmen auf dem Schneider CPC befaßt habe, interessiere ich mich stark dafür, auch selbst einmal Spiele oder Anwenderprogramme für die ASM zu testen und Euch dann die Ergebnisse schriftlich zukommen zu lassen. Doch habe ich dazu noch eine sehr wichtige Frage, die vielleicht auch den einen oder anderen Leser interessiert: Sind für Euch auch einige der älteren Programme wichtig genug, um deren Reviews von „zukünftigen freien Mitarbeitern" abzudrucken? Es gibt noch einige interessante Programme, die in der ASM bisher (außer manche in der Oldie-Ecke) noch nicht berücksichtigt wurden. Mit Hoffnung auf Antwort und als treuer ASM-Leser verbleibe ich

Matthias Klebinger, Aalen

(Anm. d. Red.: Lieber Matthias, viele ältere Programme sind regelrechte „Evergreens", die wir auch gerne im Oldie-Teil berücksichtigen. Allerdings möchten wir bei den anderen Tests unserem Namen möglichst alle Ehre machen und so „aktuell" wie irgend möglich sein. Daher möchten wir außerhalb der Oldie-Ecke ältere Programme nicht noch einmal aufgreifen. Wenn Du allerdings Lust haben solltest, mal eine „Oldie" zu schreiben, ruf doch mal an!)

„Die ehrlichsten Menschen"

Mir fiel gerade die Ausgabe des ASM vom Oktober/November in die Hände. Mit großem Interesse habe ich die Leserreaktionen und Leserbriefe zum Thema Atari „Leidartikel" gelesen und möchte mich dazu noch einmal zu Wort melden: Ich selbst bin Besitzer eines Atari 800XL und kann die Meinung Ihrer Leser nur nach Kräften unterstützen! Der Atari-Markt in Deutschland wird in meinen Augen völlig totgeschwiegen! Die Folge davon ist natürlich, daß der Software-Markt entsprechend mager aussieht, wenn man ihn mit dem Sinclair oder Schneider (von Commodore rede ich erst gar nicht...) vergleicht. Das ist mittlerweile ein regelrechter Teufelskreis geworden. Eigentlich, wenn man genauer nachdenkt, der reine Wahnsinn! Für Commodore kommt ein Haufen Programme auf den Markt, sie werden gekauft, und nach zwei Monaten kräht kein Hahn mehr danach, weil die Raubkopie vom Kumpel halt billiger ist als die Software im Laden! Es klingt zwar hart, aber so ist es doch! Dagegen sind wir Atari's doch die ehrlichsten Menschen der Welt! Und wegen dieser Tatsache kann ich mir nicht vorstellen, daß die Nachfrage nach Atari-Software so gravierend niedriger sein soll als die von z.B. Commodore. Die Softwarehäuser sollen sich doch mal unter den C-64-Usern umschauen, wieviele Programme gekauft sind!

Daher mein Appell an alle Atari-User: Lasst Euch nicht unterkriegen und zeigt, daß es Euch gibt! Und mein Appell an die ASM: Beteiligt Euch nicht an diesem „Totschweigen" des Atari, sonst geht es ihm eines Tages noch so wie dem Dragon, der sicherlich kein schlechter Computer war! Nach der Kritik noch das dicke Lob: Ihre Zeitschrift ist ausführlich und sehr informativ! Weiter so!

Stefan Machwirth, Boppard

„Ungerechter Volltreffer"

Ich bin ein treuer Leser Eurer Zeitschrift. Dabei verfolge ich mit hohem Interesse Eure Rubrik „Volltreffer". Ich schlug mich auch schon mit dem Gedanken herum, mich auch einmal selbst daran zu beteiligen. Das scheiterte bisher immer an der Feststellung, daß bei vielen Spielen eine Chancengleichheit einfach nicht gegeben ist. Denn für sehr viele gibt es (Gott sei Dank!) einen „Trainer". Da sich am Ende eines Spiels aber leider nicht mehr feststellen läßt, ob ein „Highscore" mit 3 oder 30 Leben erreicht wurde, haben es die Leute, die im Besitz eines Trainers sind, natürlich sehr leicht. Mir tun dann nur die Leute leid, die in nächtelanger Arbeit am Joystick umsonst geschwitzt haben...

Harald Giese, Großenkneten

(Anm. d. Red.: Vielen Dank für Deine Informationen. Gleichzeitig möchten wir auch allen Lesern danken, die uns Hinweise auf Trainer usw. gegeben haben. Zum Volltreffer hat es viele Zuschriften gegeben, die ähnliches ansprachen. Deshalb werden wir diese Rubrik in irgend einer Weise ändern müssen, bzw. sie wird möglicherweise ganz wegfallen. In diesem Zusammenhang möchten wir auf die „Volltreffer-Seite" in dieser Ausgabe verweisen.)

„Schneider-Fan"

Ich wollte Euch nur mitteilen, daß man mit dem „Volltreffer" für 1942 vorsichtig sein sollte, weil es für dieses Spiel bereits einen Trainer gibt. Außerdem wollte ich noch sagen, daß mir Euer Heft echt gut gefällt. Die Art, wie Ihr die Spiele bewertet...einfach Spitze. Behaltet Eure lockere Art bloß bei. Doch könnte ich mich als Schneider-Besitzer noch mehr für ASM begeistern, wenn Ihr noch mehr Pokes und Tips für Schneider bereit hättet....

Heiko Garrelfs, Winzen/Aller

(Anm. d. Red.: Vielen Dank auch für Deine Pokes!)

„Torpedorun"

In der ASM haben Sie über Torpedorun gesprochen, und wie ich gemerkt habe, hatte Ihr „Prüfer" Schwierigkeiten, den Konvoi zu finden. Ich hatte anfangs auch Schwierigkeiten, aber dann fand ich durch Zufall einen Trick (?!), der 95% klappt. Also, 1. (wie schon gesagt) immer unter Wasser fahren (siehe ASM), jetzt kommt's: 2. sobald der Alarm rot ist, Maschine stoppen. 3. Kurz auftauchen (um O2 aufzutanken), 4. Genau (!) auf 40 Fuß runtergehen (wichtig, da man bei über 40 Fuß versenkt wird und die Schiffe nicht sieht), 5. Seerohr raus und schauen. Meistens sind die Schiffe schon zu sehen, wenn nicht, in linker Richtung gucken.

Tibor Mahl, Troisdorf

(Anm. d. Red.: Vielen Dank für den Tip, den wir (leider) aus Zeitmangel noch nicht überprüfen konnten. Wir hoffen aber, daß damit den Lesern geholfen ist, die uns ebenfalls mitteilten, daß sie schon seit werweißwann nach den Schiffen suchen.)

FEEDBA

„Vorschläge“

Ich hätte denselben Verbesserungsvorschlag wie Thomas Schulze aus Rühen (siehe FEEDBACK) zu machen. Die Idee, zu jedem Spiel zwei bis drei voneinander unabhängige Meinungen abzudrucken, finde ich großartig...Außerdem habe ich da noch etwas, was ich Euch schon lange mitteilen wollte. Ich finde es schon gut, daß Ihr Euch ausschließlich mit Software beschäftigt, aber es fehlen halt ein paar kleine Extras, ohne die Eure Zeitschrift lasch wirkt. Macht doch mal etwas, was noch nie ein Computermagazin vorher gewagt hat zu machen. Wie währe es. z.B. mit einem Wettbewerb, in dem der beste Autor des Monats gesucht wird? In jeder neuerschienen Ausgabe könntet Ihr dann die gelungenste Kurzgeschichte, die Euch zugesandt wurde, veröffentlichen. Das könnte von Western bis hin zu SF reichen. Die Themenvielfalt ist ja unbegrenzt. Ihr werdet Euch jetzt wahrscheinlich an den Kopf fassen, aber denkt einmal darüber nach. Ich bin auf jeden Fall gern bereit, eine Story für Euch zu schreiben (falls Ihr Wert darauf legt)...Bevor ich überhaupt nicht mehr aufhöre zu schreiben, komme ich langsam zum Ende. Bitte führt die Jet SET-Seite wieder ein, denn es sollte mindestens ein Interview bei jeder Ausgabe dabei sein. Tschüß, und laßt Euch mal was einfallen...

Marcus Hendrischk

(Anm. D. Red.: Lieber Marcus, Deine Vorschläge sind gar nicht so, daß man sich an den Kopf fassen müßte. Mehrere Meinungen zu einem Spiel abzudrucken, wurde ja schon öfter vorgeschlagen. Wir wollen 's ab der nächsten Ausgabe mal probieren, zu Highlights oder in der Redaktion kontrovers diskutierten Spielen die verschiedenen Redaktionsmitglieder zu Wort kommen zu lassen. Wir hoffen, daß es verständlich ist, daß wir dies bei der Vielzahl von Programmen, die wir testen müssen, nicht für alle Spiele durchführen können, sondern nur für einige. Mal sehen, wie's klappt! Zum zweiten Punkt: Kurzgeschichten. Warum nicht? Wir greifen Deine Idee hiermit auf und fordern alle Leser auf, sich an dieser, zunächst einmaligen Aktion, zu beteiligen. Das Thema, über das Ihr schreiben wollt, könnt Ihr selbst bestimmen. Natürlich winken auch Preise. Wir haben uns überlegt, daß wir die zwei besten Kurzgeschichten mit je 50 DM prämieren. Auch hier gilt dasselbe wie oben: Mal sehen, wie's klappt! Für derartige „Versuchsballons“ sind wir immer zu haben!

„Freeze Frame“

Bitte veröffentlichen Sie dies in Ihrer nächsten Ausgabe: Warnung, In „Freeze Frame“, egal ob es MKI, MK II, MK III ist, ist ein Piepser eingebaut, den eine Polizeistreife hören kann...

Marcus

(Anm. d. Red.: Wir können Marcus beruhigen: In „Freeze Frame“ ist kein Piepser drin...)

„Wettbewerbe“

Ich finde Eure Zeitschrift einfach super! Ich lese sie seit der ersten Ausgabe. Ich finde es spitze, was Ihr das Jahr durch so leistet. Ich bin einer der „Champions von der „Volltreffer“-Seite: Ich habe eine Frage! Ihr habt immer viele Wettbewerbe. In der letzten Ausgabe (1/87) konnte man ungefähr 220 Kassetten gewinnen. Ich finde, Ihr vernachlässigt die, die eine Floppy besitzen. Ich mache gerne bei Wettbewerben mit, doch wenn man nur Kassetten gewinnen kann, bringt es mir überhaupt nichts, da ich auch niemanden kenne, der eine Datasette besitzt. Es wäre nett, wenn Ihr auch einmal Disketten verlosen würdet. Viele Grüße!

Christoph Betschard

(Anm. d. Red.: Wir versuchen auch immer wieder, die Floppy-Besitzer bei den Wettbewerben zu berücksichtigen. Allerdings haben wir die Erfahrung gemacht, daß sehr viel mehr Leute nur eine Datasette und keine Floppy besitzen als umgekehrt. Deshalb überwiegen die Wettbewerbe, in denen es Kassetten zu gewinnen gibt, etwas. Einige Spiele gibt es allerdings auch nur auf Diskette, so daß hier die Kassetten-Besitzer das Nachsehen haben. Wir hoffen aber, für alle etwas dabei zu haben.)

„Guter Einblick“

Ich finde Ihre Zeitschrift ASM einfach „Superspitzenklasse“. Da mir der Softwarewald sowieso langsam über den Kopf wächst, kommt mir diese Fachzeitschrift wie gerufen. Durch die Tests bekommt man einen guten Einblick, welche Programme sehr gut und welche weniger gut sind. So kann man beim Spielen eines neu erworbenen Programms nicht unangenehm überrascht werden. Stark finde ich auch die Verlosungen, die Sie in jedem Heft anbieten. Leider muß ich auch einige Kritiken anbringen. Denn ich persönlich finde es besser, wenn man bei den ASM-Bewertungskästchen die Spielmotivation in Schwierigkeitsgrad und Motivation unterteilen würde, da man sonst der Spielmotivation die Schwierigkeit nicht ablesen kann. Und ich bin der Meinung, daß die Schwierigkeit eines Spiels ein wichtiger Grund ist, ob man das Spiel wieder „gamet“. Da also mancher „Anfänger“ das Programm in der Schublade verschwinden läßt, mit der Begründung „es macht keinen Spaß mehr, da ich immer an der gleichen Stelle hängen bleibe“. Was ich noch kritisieren will, ist die Secret-Service-Seite, sie könnte ein wenig größer sein. Aber im großen und ganzen finde ich Eure Zeitschrift einfach dufte. Ich hoffe, daß Sie sich meine Wünsche noch mal durch den Kopf gehen lassen...

Jürgen Koller

(Anm. d. Red.: Wir werden's uns mal durch den Kopf gehen lassen. Wegen der freien Mitarbeit, ruf uns bitte an. Unsere Telefon-Nr.: 05651/30011)

„Adventure-Creator“

Ich besorge mir die ASM seit der Nummer 4 regelmäßig. Da Ihre Zeitschrift meiner Meinung nach die beste Software-Zeitschrift Deutschlands ist, wende ich mich selbstverständlich an Sie. Ich möchte mir einen leistungsfähigen Adventure-Creator anschaffen, ich habe auch schon einige gute Ideen, die ich umsetzen will. Hier die Fragen zu den beiden Programmen (Quill-G.A.C.): 1. Kann man mit dem Quill Programme erzeugen, die von Disc. nachladen? 2. – Bilder von anderen Grafikprogrammen übernehmen? 3. – Zufallselemente hineinbringen? 4. – Objekten ein Gewicht zuweisen? 5. – Erkennung von Licht und Dunkelheit? 6. – Anzeige der Dinge, die man besitzt? 7. – besitzt der Quill genauso wie der G.A.C. Zähler und Marker? 8. – Wieviel Räume können beim Quill erstellt werden? 9. – Wieviele Wörter versteht der Quill? 10. Wird es den Patch auch auf dem C-64 geben?

Pasic Ismut

(Anm. d. Red.: Hier erhalten Sie die Antworten auf Ihre Fragen: 1. Nein, 2. Nein, 3. Ja, beide, 4. Nur G.A.C., 5. Ja, beide, 6. Ja, beide, 7. Ja, jedoch weniger, 8. maximal 255, 9. maximal 255, 10. Das wissen wir leider auch nicht! Wir hoffen, daß Ihnen die Antworten etwas bei Ihrer Entscheidung weiterhelfen.)

„Lockerer“

Ich muß wirklich mal ein Lob auf Eure „Secret Service“-Ecke aussprechen. Eine tolle Leistung von Euch, den Lesern (Computerfreaks) so viele Tips zum Spielen zu geben. Leider muß ich feststellen, das Ihr Euch zu sehr auf einzelne Computer-Spiele konzentriert. Ihr solltet das Ganze vielleicht ein bißchen lockerer gestalten, indem Ihr mehrere Tips für eine ganze Reihe von Programmen gebt. Vielleicht könntet Ihr wieder mal eine ganze Seite voll Spiele-Pokes in Eurer nächsten Ausgabe von ASM bringen. Ich habe noch eine Frage. Gibt es das Spiel „Asphalt“ von Ubi-Soft auch für den Commodore 64? Ich wünsche Euch noch viel Erfolg mit Eurer wirklich fantastischen Computer-Zeitschrift.

Olaf Scheffler, Wetzlar

(Anm. d. Red.: Vielen Dank für Deine guten Wünsche. Was die Secret Service-Ecke angeht, so bleibt allerdings noch zu erwähnen, daß die Spiele-Tips auch oft von unseren Lesern kommen, die damit diesen „Secret Service“ erst in dieser Form ermöglichen. Dafür möchten wir uns herzlich bedanken. Die Pokes werden in der Poke-Ecke im Secret Service auch regelmäßig vertreten sein, so daß wir hoffen, für jeden etwas bieten zu können, auch wenn manchmal zum einen oder anderen Spiel etwas ausführlichere Hilfen gegeben werden. Das Spiel „Asphalt“ von Ubi-Soft gibt es auch/leider nicht für den Commodore 64.)

„Atari-Aufruf“

Da ich Besitzer eines Atari 800XL bin, interessiert mich natürlich auch die Entwicklung auf dem Softwaremarkt. Daß für den Atari nicht so viele Neuerscheinungen auf den Markt kommen wie für den VC 64, stimmt leider. Aber durch Jammern erreicht man nichts, sondern ich möchte jeden Atari-Besitzer auffordern: Schreibt an die Softwarehäuser, – bombardiert sie mit Programmwünschen für die kleinen Atari's, – äußert Vorschläge für Programme, – fragt in den Geschäften nach Atari-Programmen, – kauft die Programme, und macht nicht nur Raubkopien. Die Firmen müssen wissen, daß ein Markt für Ihre Produkte besteht. Deshalb an alle Atarianer: jammert nicht, fordert die Softwarefirmen. Ich halte den 800XL immer noch für den besten Homecomputer. An alle, die so denken wie ich: rafft Euch auf, und tut etwas.

Norbert Lehmberg, Mönchengladbach

c16chris

„Neue Atari-Software“

Ich möchte an dieser Stelle auf ein paar interessante Neuheiten aus den USA hinweisen...Es handelt sich um folgende Programme: (Anm. d. Red.: Da die gesamte Preisliste zu umfangreich würde, veröffentlichen wir hier nur die Programmnamen sowie die Adresse des Händlers in den USA. Die Preise liegen zwischen ca. 59 und 99 DM.)
Summer Games II (XL/XE), Winter Games (XL/XE), Labyrinth (XL/XE/ST), Spindizzy (XL/XE), Game Maker (ST), Super Cycle (ST), Summer Games (ST), Sky Fox (ST), Kings Quest III (ST), Space Quest (ST), Mean 18 (ST), Portal (ST), Pebble Beach (ST), Golden Path (XL/XE/ST), Home PLANET (XL/XE/ST), Marble Madness (XL/XE/ST), 221 B. Baker Street (XL/XE), Star Raiders (ST), Star Raiders II (XL/XE/ST i.V.).

Stefan Leko, Preysingstr. 36, 8019 Glonn

(Anm. d. Red.: Vielen Dank, Stefan, für Dein Engagement für die Atari-User. Wir nennen gern noch die Adresse des Händlers, aus dessen Anzeige die Informationen stammen: MICROTYME, Division of Micro Peripherals Inc., P.O. BOX 368, Kettering, Ohio 45409, USA)

„Nicht nur Kleinkopierer“

Ich wollte eigentlich nur für Euer gelungenes Heft danken (ASM 9/86), aber als ich den Leserbrief des Herrn (oder Frau) A.N.Onym las, beschloß ich, dazu etwas zu schreiben. Zur Zeit nenne ich 250 Disketten mit etwa 1000 Spielen für den Commodore 64 mein Eigen. Vor etwa zwei Wochen brach mein Hauptkontakt zum belgischen CFB ab, da dieser gefaßt wurde. Dieses Beispiel möchte ich dazu benützen, daß nicht immer nur die Kleinkopierer gefaßt werden, wie oben genannter A.N. Onym behauptete. Vorraussichtlich darf CFB ca. 90000 DM Schadensersatz zahlen. Nun, zum Ende möchte ich noch sagen, könntet ihr nicht die Punkte-Skala erweitern (z.B. 1-14), da die Bewertung dann für uns leichter wird (und für Euch). Aber, weiter so! Möge sich Eure Zeitschrift durchsetzen!

Schmalzi von R.C.A

(Anm. d. Red.: Vielen Dank für Dein interessantes Beispiel, das wir hier gern veröffentlichen.)

„Mehr Apple“

...Ich selber spiele auch „noch“ gerne am Computer, um z.B. mich von Bürostress abzulenken. Ebenso geht es einer Reihe von Kollegen, aber auch vielen Kindern und Jugendlichen. Nach meinen Erfahrungen stehen heute auch in zunehmender Anzahl IBM XT oder kompatible in den Wohnungen. Ein Kollege, welcher soeben da war, sprach über das gleiche Problem. Ihr Magazin würde sich mit Sicherheit einer weitaus größeren Beliebtheit erfreuen können, wenn es auch für XT und Apple 2 xx ein entsprechendes Angebot mit verbreiten würde. Die Meinung meiner Söhne und deren Freunde war: „Dieses Magazin ist nichts für uns, das sind doch nur C-64, C16 und Atari-Befürworter und -Unterstützer; dieses Magazin kaufen wir uns nicht wieder, es bringt nichts, oder kaum was für uns“. Da ich selbst an verantwortlicher Stelle im Marketing stehe, möchte ich Ihnen empfehlen, zukünftig alle PC- und Home-Computer gleichmäßig zu behandeln, damit Ihnen nicht noch mehr Leser weglaufen. ... Ich hoffe, Ihnen mit meiner Kritik nicht zu nahe gekommen zu sein und Ihnen dennoch den einen oder anderen Blickwinkel geöffnet zu haben...

P. Rothkegel, Esens

(Anm. d. Red.: Vielen Dank für Ihren Brief, den wir mit Interesse gelesen haben. Sicherlich ist Ihnen jedoch bekannt, daß der Apple hierzulande wirklich eine Art Stiefkind ist. Vielfach sind Schulen damit ausgerüstet, in den privaten Haushalten ist er jedoch nicht so oft zu finden. Wir bemühen uns (und insofern ist der Blickwinkel durchaus schon länger vorhanden) für alle Systeme Software zu besprechen. Allerdings werden hierzulande die meisten Spiel-Programme zunächst auf anderen Computern konzipiert und dann erst auf den Apple konvertiert, was dazu führt, daß der Apple dann „nur noch“ in unseren Nachrichten auftaucht. Das liegt daran, daß wir kein Spiel doppelt besprechen wollen. Wir bemühen uns jedoch ständig, auch Software für Apple zu bekommen (wir haben einiges „angeleiert“). Daß wir aber für den IBM „so gut wie nichts“ anbieten, können wir nicht bestätigen. Noch was: Wir sind keine C64, C16 und Atari-Befürworter und -Unterstützer. Als „Presse-Menschen“ sind wir jedoch auch von den Informationen abhängig, die wir bekommen. Vielleicht sollte man in diesem Zusammenhang mal die Marketing-Politik von Apple hinterfragen?)

„Aufgefallen“

Ich bin nun schon seit der ersten Ausgabe Leser Ihrer Zeitung. Sie ist im Laufe der Zeit mit Sicherheit besser geworden, jedoch sind mir (ich bin selbst Programmierer bei Rainbow Arts, („Soldier“ ist von mir) einige Sachen aufgefallen. 1. Sie sind mit der Bewertung aufgrund vieler Leserbriefe kleinlicher geworden, jedoch wäre es besser, wenn Sie die Punkteskala erhöhen würden (auf 15), denn viele Spiele schneiden im Vergleich zu Tests aus früheren Ausgaben schlechter ab! Was früher (4/84) eine 10 gewesen wäre, ist heute oft nur noch eine 8. 2. Die Bewertung der Spielidee wird auf 2 Punkte heruntergesetzt, weil es sie schon gab. Eine Spielidee soll objektiv bewertet werden, denn sie gibt ja Auskunft über die Qualität eines Programmes. Eine Unterteilung in Spielstory und Spielablauf wäre angebracht. 3. Ihr sprachlicher Stil sollte wenigstens ein bißchen verbessert werden, denn bei jedem 10. Wort kommen Anführungszeichen. 4. Die Qualität der Bildschirmfotos ist echt miserabel, und ich überlege, ob ich nicht eine andere Softwarezeitschrift kaufen soll. 5. Ihre Zeitschrift nimmt als Grundlage anscheinend keine Fakten, sondern nur Gerüchte. Hier wären ein paar Fehler aus Ausgabe 1/87, die mir aufgefallen sind: Leaderboard ist nicht von Epyx, sondern von Access Software, mein Kollege Braybrook heißt Andrew, nicht Anthony, daß Sie 299 Classics als eine unbekannte Firma bezeichnen, beruht nur auf Ihrer Unkenntnis. 299 steht für 299 Pence. 299 soll die Preisangabe sein (Denken!), und Classics ist das Label, unter dem Elite alte Klassik wieder auflegt. 6. Testen Sie doch bitte Programme, die am deutschen Markt erhältlich sind; Sie testen ja zu 90% Programme aus England (und Raubkopien, Uridium! erkennbar am Foto). 7. Bewerten Sie bitte bei der Grafik auch das Scrolling, nicht nur das Standbild. Und ansonsten ist die ASM recht gut. Ich hoffe Sie veröffentlichen diesen kritischen Brief wenigstens gekürzt, ansonsten ... Hochachtungsvoll

Hans Ippisch, Regen

(Anm. d. Red.: Sehr geehrter Herr Ippisch, ungeachtet Ihrer Drohung (die wir übrigens gar nicht so „hochachtungsvoll“ finden), nehmen wir zu Ihrem Brief Stellung. Zu 1. Die Bewertung wurde auf 12 Punkte maximal heraufgesetzt. Zu 2. Statt Spielidee wurde Spielablauf in die Bewertung mitaufgenommen. 3. Wir werden den Anführungszeichen-Wald etwas lichten, unseren sprachlichen Stil wollen wir jedoch beibehalten. 4. Die Bildschirmfotos sind nicht immer „erste Sahne“, wie übrigens auch die Grafiken, die programmiert wurden. Seien Sie versichert, daß wir uns um gute Fotos bemühen. Wenn Sie allerdings eine andere Softwarezeitschrift bevorzugen, nur zu! 5. Unsere Zeitschrift beruht nicht auf Gerüchten! Allerdings soll es vorkommen (wie Sie sehr richtig bemerkt haben), daß Menschen Fehler machen. So ging es uns in den von Ihnen aufgezählten Fällen. Fehler haben aber mit Gerüchten unseres Erachtens nichts zu tun! 6. Wir orientieren uns sehr stark an den englischen Programmen, da diese erstens gerade auch in Deutschland erhältlich sind (Schauen Sie sich bitte mal im entsprechenden Einzelhandel um), und zweitens, weil der deutsche Markt eindeutig von englischen Produkten beherrscht wird. Außerdem dürfen wir Sie daraufhinweisen, daß das Foto von Uridium vom Original stammt. Ebenso der Test. Wir können uns nicht erklären, wie Sie auf die Idee kommen, wir hätten hier eine Raubkopie getestet! Diese Behauptung ist schlicht und einfach falsch! 7. Im Testbericht befindet sich meist auch eine Aussage zum Scrolling. Auf jeden Fall fließt das Scrolling mit in die Grafiknote ein.)

„Erdkunde“

Eins muß mal wieder gesagt werden. Ihr seid linguistisch respektabel talentiert. Echt. Laßt Euch bloß nichts anderes vormachen!!
Seit über fünf Jahren bin ich C-64-User und nebenbei in Geographie nicht der beste. Ihr bewertet das „World Geography“ als sehr gut, was ich mir zu Herzen nahm, und mir das Programm besorgte. Und ihr hattet recht, es ist hervorragend. Nur schade, daß Geographiefehler drin sind. Ich habe nebenbei mit einem Weltatlas (Ausgabe 1984) verglichen und festgestellt, daß z.B. bei fast allen Ländern (vor allem Pazifik und China) die Einwohnerzahl um c.a. 5 Mio. zu hoch war, Indien wurde sogar mit 746,3 Mio angegeben, bei mir im Atlas nur 586,1 Mio. (Bevölkerungsexplosion in 3 Jahren um 160,2 Mio.??). Auch stimmten bei den Inseln der Antillen oftmals die Hauptstädte nicht. Es ist schade, daß ein Programm, bei dem man etwas lernen möchte und auf das man sich verlassen möchte, doch Fehler aufweist. Bei einem Educationprogramm sollte so etwas wirklich nicht passieren.
Gelegentlich verzweifle ich auch bei Eurer Bewertungsskala. O.K. jeder hat eine andere Meinung, aber doch ist die Bewertung undurchsichtig. Warum macht Ihr es nicht wie in der Schule? Note 1 für wahnsinnig gute Games, und Note 6 für totalen Müll? Und laßt Euch auch nicht einreden, daß Ihr für den C-64 zuviel Programme bringt. Die meisten Programme werden ja sowieso für andere Rechner umgeschrieben. Doch solltet Ihr auch nicht die neuen Rechner vergessen, wie z.B. den Amiga!! Zum Schluß noch eins; laßt Euer Niveau nicht hängen, nur weil Ihr jetzt monatlich erscheint. Bleibt wie Ihr seid!

Michael Rutloh, Waltenhofen

(Anm. d. Red.: Vielen Dank für Deine Hinweise zu „World Geography“. Uns war das gar nicht so aufgefallen (wahrscheinlich weil wir nicht gerade einen Atlas im Kopf haben). Was die Bewertung angeht, so ist das ein leidiges Problem. Viele Leser wollen eher eine größere, denn eine kleinere Bewertungsskala. Wir haben uns jetzt auf 12 mögliche Punkte geeinigt und hoffen, daß damit einiges durchsichtiger wird. Unser Niveau lassen wir bestimmt nicht hängen, keine Sorge!)

Im Blickpunkt

MELBOURNE HOUSE kommt uns jetzt mit einem schrulligen, stets dienstbeflissenen, liebenswürdigen Kommissar, der die merkwürdigsten und sonderbarsten Fälle auf seine Weise löst. „I do it my way“, wird sich INSPECTOR GADGET (so sein „wirklicher Name“) sagen, wenn er Kunde erhält, was passiert ist und die Instruktionen seines Polizeichefs entgegennimmt. Sein neuester Auftrag: Die Geheimnisse der „Panik im Zirkus“ zu ergründen. Die Commodore-Version ist vor vier Tagen in England auf den Markt gekommen; die Spectrum-Fassung wird am 26. Februar nachgeliefert.

Wunschzettel

Wenn ich Redakteur wäre, würde ich folgendes ändern:

Sicher erinnert Ihr Euch noch an die „Wunschzettel"-Aktion. Hier gibt's jetzt die Auswertung:

Die endgültige Auswertung der Wunschzettel bestätigte die „Haupt-Änderungswünsche" unserer Leser, die sich schon im Verlauf der Aktion und in Leserbriefen gezeigt hatten. 50 % der Wunschzettel-Schreiber wollten eine höhere Punktzahl. Allerdings gingen die Meinungen über die Höchstpunktezahl ziemlich auseinander. Ein Teil wollte 0-100, andere 0-15, wieder andere 0-20, 0-6 usw. Deshalb haben wir uns für eines entschieden (0-12) und hoffen, damit den Leserwünschen nach Punkterhöhung Rechnung getragen zu haben. Übrigens waren ca. 15 % mit den Bewertungskästchen ganz zufrieden. Da viele Leser die Einführung des Preis/Leistungsverhältnisses wünschten, gibt's das jetzt auch, und auch die Höchstnote wird jetzt nicht mehr so schnell vergeben (22 % wünschten das). Bei den Rubriken waren die Wünsche meist sehr unterschiedlich. Lediglich in einem Punkt waren sich ca. 20 % einig. Die Rubriken müssen besser voneinander abgesetzt werden. Deshalb gibt's jetzt das „Action Games" am oberen Rand der Rubrik, das Ausrufungszeichen für Strategie und den Fußball für Sportspiele bei der Seitenzahl usw. Eine farbliche Absetzung, wie von vielen gewünscht, hätte das Heft leider verteuert (und das ist doch bestimmt nicht in Eurem Sinne). „Sportspiele" wurden übrigens auch von Euch gewünscht. Leider können wir einen anderen Vorschlag von Euch nicht aufgreifen, nämlich, daß „Action" nicht von „Feedback" unterbrochen wird oder z. B. die Kleinanzeigen ganz am Ende des Hefts stehen sollen. In der ASM gibt es nämlich einen „Schwarz-weiß-Teil", den wir nicht irgendwohin legen können. Leider spielt da die „Technik" nicht mit. Der Rest war sehr unterschiedlich. Einige wollten mehr Oldies, andere fanden die Oldie-Ecke überflüssig, und so ging es mit Game Over, Hardware-Tests, Anwendern, Feedback, Listings usw. weiter. Ein „Spiel des Monats" wurde nur von wenigen (4 %) gewünscht, so daß wir darauf verzichten wollen. Ca. 15 % fanden die Rubriken „gut so". Natürlich nahmen bei „Gestaltung" und „Sonst noch was" das Inhaltsverzeichnis und die Ausweitung der „Secret-Service"-Ecke (17 %) einen großen Raum ein. Ersteres haben wir mitaufgenommen, bei letzterem werden wir uns um die Umsetzung bemühen, denn das ist schon ein Platzproblem (ein größerer Secret Service würde zu Lasten z. B. des Spiele-Teils gehen). Wir versuchen's aber trotzdem! Und dann war da noch die monatliche Erscheinungsweise von Euch gewünscht. Das waren die Vorschläge, die am meisten genannt wurden. Alle anderen waren nur mit 1 oder 2 % vertreten, so daß wir glauben, die wichtigsten Leserwünsche größtenteils umgesetzt zu haben. Zum Schluß noch ein großes Dankeschön an alle Leser, die bei dieser Aktion mitgemacht haben!

„Inspector Gadget" – ein Hauch von „Sellerie"

Dieser INSPECTOR GADGET, etwas tolpatschig wirkend, erinnerte mich sogleich an den fast schon „legendären" *Inspektor Clouseau* in den Kino-Hits rund um den PINK PANTHER. Der 1980 verstorbene britische Schauspieler **Peter Sellers** hatte dem leicht verwirrten Kriminalisten die Wesenszüge gegeben. Vielleicht beabsicht MELBOURNE HOUSE in der Verkörperung des Inspector Gadget eine verspätete Hommage an einen großen Mimen? Nun, diese Art von „Sellerie" wird den Software-Fans sicher gefallen. Die englischen unter denselben haben einen gewissen „Vorsprung": Sie kennen nämlich GADGET schon aus dem Comic. Ich bin aber fast sicher, daß der große Auftritt des Kriminalisten auch bei uns nicht unbemerkt vonstatten geht!
Was muß er nun tun, unser Held? Mitten in der Nacht weckt ihn ein Anruf seines Chefs. Gadget wird darüber informiert, daß sich Geheimnisvolles in dem in der Stadt gastierenden Zirkus tut. Angeblich soll ein Informant geflüstert haben, daß jemand versuche, die Zirkus-Besucher mit einer Gehirnwäsche zu „beglücken". Diese Mitteilung holte sich Gadget aus einem „toten Briefkasten" (in diesem Fall ein Geldschrank, in dem ein Geheim-Agent sitzt). Der Aufforderung, das Schriftstück würde sich nach dem Lesen selbständig vernichten, verleiht Gadget besonderen Nachdruck: Er zerreißt es „vorsorglich" und wirft die Fetzen zurück in den Safe, den er eigenhändig schließt. Die Folge: Eine Explosion im Inneren des „Briefkastens" – armer Geheimagent!
So, wie man ihn kennt, begibt er sich sofort auf die Jagd nach den Schurken. Besonders beeindruckend für mich war die überaus gelungene Animation – vor allem die des Hauptdarstellers. Er hat eine besonders schöne Mimik und einen tollen, realistisch anmutenden Bewegungsablauf (die Treppen-Szene) mit „auf den Weg" bekommen. Der Titel-Sound ist eine Art „Kriminal-Tango"; er paßt zu der Farce (positiv gemeint!) wie die Faust aufs Auge! Schon bald werden wir mehr wissen. Der Fall **Circus of Fear** wird nicht nur Inspector Gadget sondern auch uns in Atem halten!

MANFRED KLEIMANN

c16chris

ASM – die „gesammelten Werke":

VOLLTREFFER

... wie der Schuß nach hinten losging!

So ziemlich genau ein Jahr lang konnten die ASM-Leser an einem „Wettbewerb“ teilnehmen und dabei Geldpreise gewinnen. Die „VOLLTREFFER“-Seite wurde ein Hit, bis – ja, bis die sogenannten „Trainer“ im wahrsten Sinne des Wortes „ins Spiel kamen“. Die ASM-Redaktion betrachtet dieses „Problem“ mit einem lachenden und einem weinenden Auge. Zum einen danken wir all den treuen Lesern, die uns Informationen zu Spielen mit Trainern gaben. Auf der anderen Seite bedeutete dies: Wir müssen den VOLLTREFFER zu Grabe tragen. Oder habt Ihr eine andere, bessere Idee?

Eine wahre Flut an Zusendungen erreichte uns in den vergangenen Wochen. Ebenso zahlreich waren die Telefonanrufe. Es drehte sich alles um „den Schwindel, der dort von manchen Usern inszeniert wird. Die benutzen doch Pokes oder die sogenannten 'Trainer-Versionen'!“, war der fast einhellige Tenor.

Da schreibt uns z.B. Stephan K. aus Hamburg 63: „...ich...sehe, daß in der Rubrik 'Volltreffer' nach dem High Score von '1942' gefragt wird. Ich mache Sie jedoch darauf aufmerksam, daß es für dieses Spiel eine 'Trainerversion' von ... gibt ...“ Ins gleiche Horn blies auch Markus H. aus Winterthur in der Schweiz: „Im Heft 1/87 suchen Sie den Champion für das Game '1942'. Dies ist ein völliger Flop, denn schon lange Zeit gibt es davon für den C-64 eine Trainerversion, die ich sicher nicht als einziger besitze. Mit dieser Version des Spiels ist es sehr einfach, alle Level durchzuspielen, denn man hat unbeschränkt viele Leben. So haben die Leute, die keine Trainerversion haben, keine Hoffnung, Champion zu werden, und das ist sicher nicht der Sinn des Wettbewerbs. Mein Vorschlag wäre, daß bei diesem Wettbewerb die C-64-User nicht berücksichtigt werden.“

Besonders für den C-64 scheinen genügend „Trainer-Versionen“ im Umlauf zu sein. Das jedenfalls bestätigten uns die Zuschriften. Aber: Wer sagt uns, daß es nicht auch „Trainer“ für Spectrum, Schneider, Atari oder C-16 gibt? Die Folge: Die Leser werden verunsichert. Bei den High Scores zu '1942' – bleiben wir bei diesem Beispiel – kamen Zuschriften auf den Schreibtisch geflattert, die den Unterschied von „Schwindel“ und „Ehrlichkeit“ geradezu „dramatisch“ verdeutlichten: Da gab es doch den Punkte-Unterschied von fast 2.870.000. Der eine („Schwindler?“) „erreichte“ 2.933.100 Punkte, während ein anderer („vermutlich „ehrliche Haut“) ganze 71.900 Points in den Wettbewerb einbrachte. Spätestens jetzt war für uns „Schicht“. Wir hatten – gelinde gesagt – die Schnauze voll. Was tun? Ein anderer Ausweg, als das einstmals so geliebte Kind sterben zu lassen, kam uns bislang nicht in den Sinn. Doch: **Vielleicht wißt Ihr einen? Es wäre ganz toll, wenn Ihr uns ein paar nützliche Vorschläge zur Errettung des „Volltreffers“ zukommen ließet.**

Da wir also ziemlich ratlos sind, möchten wir zumindest an dieser Stelle die „Manipulations-Möglichkeiten“ für einzelne Spiele bekanntgeben. Das ist quasi unsere letzte Aktion in Sachen VOLLTREFFER! Auf geht's! Hier ein paar „Trainer“ quer Beet:

1942, Rambo, Sanxion, Thrust, Warhawk, H.E.R.O., Dropzone, Ghosts 'n' Goblins, Spindizzy, Jack the Nipper, Trailblazer, Antiriad, International Karate, Mermaid Madness, Bazooka (Colorado) Bill, Paperboy, Sigma 7, Green Beret, Alleykat, Summer Games, Summer Games II, Winter Games, World Games (zu den letzten vier Sport-Spielen schrieb uns ein Leser: „Die Weltrekorde sind alle manipulierbar!“), Marble Madness, Breakthru, Gauntlet, Bobby Bearing, Ninja Master, Mission Elevator, Fist II, Soldier One, Super Cycle, Ikari Warriors, Split Personalities, Bombo, Bomb Jack, Uridium, Druid, Dragon's Lair, Miami Vice, Cauldron, Cauldron II, Iridis Alpha, Parallax, Dan Dare, Galvan, Mikie, Captured, Tarzan, Scooby Doo, Arctic Fox, Hexenküche, Hanse (hierbei gibt man bei „Schiff ausbessern: Takelage trimmen“ oder bei „Bauaufträge“ negative Zahlen bis -99999 ein; bei letzterem Beispiel erhält man das Geld, das diese Aufträge normalerweise gekostet hätten. Man behält dabei alle seine Schiffe.)

Uns bleibt an dieser Stelle nur noch der herzliche Dank!

Eure ASM-Redaktion!

Jagd auf den Mörder-Hai

Programm: Shark, **System:** C-16, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Firebird, **Bezugsquelle:** u.a. Kaufhäuser.

SHARK zählt sicherlich zu den besten „Low Budget"-Programmen, die **FIREBIRD** in der letzten Zeit auf den Markt gebracht hat.Von diesem Spiel dürfte der „C-16-Freak" genauso gefangengenommen werden, wie der „Anfänger".
Sie steuern dabei einen Taucher, dessen Aufgabe es ist, einen an der Wasseroberfläche schwimmenden Mörder-Hai zu erlegen. Natürlich gibt es etliche Bewohner des Meeres, die dieses Ansinnen verhindern wollen und Sie als willkommene Mahlzeit betrachten, so daß Sie bei Ihrem Job keine ruhige Kugel schieben können.
Am oberen Rand des Bildschirms befindet sich eine Anzeige für die Anzahl der Ihnen verbliebenen Leben sowie für die verbliebene Atemluft, die Ihnen sagt, wieviel Zeit Sie noch zum Abschießen des Haies haben. Sie können ein Leben nämlich nicht nur dann verlieren, wenn Sie einen Ihrer Widersacher im Meer berühren. Auch wenn die Luftreserven zu Ende sind, bevor Sie den Hai getötet haben, geht es Ihnen an den Kragen. Außerdem haben Sie es doppelt schwer, da Sie sich nur innerhalb eines vorgegebenen Bereichs knapp über dem Meeresgrund aufhalten können und verschiedene Trümmer, hinter denen Sie sich nicht (!) verstecken können, die Schußlinie auf den Hai versperren.
Na dann mal los! Im ersten Level können Sie sich zunächst mal auf den Hai „einschießen", der ganz gemütlich an der Oberfläche herumschwabbert. Dabei müssen Sie die Zeit berechnen, die der Pfeil aus Ihrer Harpune braucht, bis er den Hai erreicht. Um das Ganze zu erschweren, muß der Hai im Zielkreuz getroffen werden. Wenn Sie erfolgreich waren, fängt er an zu blinken und es gibt ein paar Tönchen zur Belohnung. Ihr Taucher schwimmt dann selbständig an die Oberfläche, um neue Luft zu tanken. Die Höhe Ihres Scores richtet sich danach, wieviel Luft Ihnen noch verblieben war.

Da Sie keine Feinde haben, ist der erste Level leicht zu schaffen. Im zweiten Level treffen sie auf Würmer (laut Anleitung sollen das Zitteraale sein), die den Hai mit ihrem Körper gegen Ihre Schüsse absperren. Es gilt also nur, den richtigen Zeitpunkt zum Zuschlagen abzuwarten und – natürlich das Zielkreuz zu treffen. Aber auch dies ist kaum der Rede wert.
Im dritten Level wartet Ihr „stärkster" Feind auf Sie: ein Fisch, der sich genau in dem imaginären Rechteck bewegt, in dem Sie unter der Oberfläche herumschwimmen können. Dabei schwimmt der Fisch in einer Art Zickzacklinie auf und ab. Sie können sich vor diesem Feind nur dadurch retten, daß Sie vor dem Fisch herschwimmen, bis sich dieser über oder unter Ihnen befindet. Dann können Sie an ihm vorbei. Das bringt natürlich Ihre anderen Pläne etwas durcheinander, da der Hai sich selten dort befindet, wo es Sie bei Ihrer Fluchtaktion hinverschlagen hat, denn töten können Sie den Fisch nicht.

Nachdem Sie auch dies geschafft haben, kommen Sie in den 4. Level, wo ein Krake auf Sie wartet. Kraken schwimmen immer von links oben nach rechts unten. Hier werden Sie nicht so oft ausweichen müssen, was Sie nach getaner Arbeit in den nächsten Level bringt. Hier werden Sie Bekanntschafft mit dem dritten Feind machen, einer Qualle. Die Qualle schwimmt immer gerade von oben nach unten und macht Ihnen als alleiniger Gegner auch nicht allzuviele Schwierigkeiten.
Doch jetzt wird es langsam ernst! Ab dem sechsten Level werden Ihre Gegener nämlich kombiniert: Fisch und Würmer, Qualle und Krake usw. Und dann kann die Zeit, die Ihnen zum Abschuß des Haifisches bleibt, schon verdammt knapp werden.
Drei Leben stehen Ihnen zur Verfügung, um die Haie allen Widrigkeiten zum Trotz, zu vernichten. Zeigen Sie, ob Sie ein guter Jäger sind!
Die Grafik des Spiels ist zwar nicht überwältigend, aber durchaus akzeptabel (Die Figuren sind recht groß). Der Taucher ist eigentlich nur dann als Taucher zu erkennen, wenn er schwimmt. Andernfalls sieht er eher wie eine Kaulquappe aus. Auch der Sound ist kaum erwähnenswert: Schußgeräusche und ein paar Töne bei einem Treffer sind alles, was es zu hören gibt. Trotzdem hat das Spiel vor allem wegen seiner sich steigernden Schwierigkeit seinen Reiz. Mir hat es jedenfalls im Vergleich zu anderen C-16-Ballerspielen sehr gut gefallen.

Martina Strack

Grafik	8
Sound	6
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	8

Der Überflieger

Programm: Bulldog, **System:** C-64/128, **Preis:** 49 Mark (Disk.), 35 Mark (Kass.), **Hersteller:** Gremlin Graphics, England, **Bezugsquelle:** U. a. Leisuresoft, Dortmund.

Eine gelungene Verknüpfung von Actionelementen und Strategie stellt **BULLDOG,** neues Produkt aus dem Hause **GREMLIN GRAPHICS,** dar. Bei dem Spiel handelt es sich um ein Weltraumabenteuer, in dem Sie ein Raumschiff über feindliche Verteidigungsanlagen hinwegsteuern müssen. Aufgabe ist es, Polon, das Mutterschiff der Aliens, zu erreichen und zu zerstören. Was auf den ersten Blick wenig originell klingt, wird durch die geschickte Einbeziehung strategischer Elemente zu einem interessanten wie unterhaltsamen Spiel. Ihr Raumschiff fliegt über eine senkrecht scrollende Landschaft, in der durch diverse Symbole verschiedene Einrichtungen des Gegners, aber auch für den Spieler nützliche Objekte gekennzeichnet sind. Da gibt es einerseits die an zahlreichen Standorten installierten Waffensysteme des Feindes sowie jede Menge Hindernisse, wie Wände und Mauern, die man keinesfalls berühren sollte. Jede Kollision wird mit der Explosion eines Ihrer Schiffe (deren Zahl natürlich begrenzt ist) bestraft. Von den gegnerischen Verteidigungsanlagen aus werden Sie während Ihres Flugs mit tödlichen Geschossen bombardiert, denen Sie nichts entgegenzusetzen haben. Einzige Chance: Rechtzeitiges Ausweichen durch Beschleunigen oder Verlangsamen der Fahrt, beziehungsweise durch schnelle Rechts- und Linksschwenks.

Neben erwähnten Unannehmlichkeiten finden Sie aber auch kleine Hilfsmittel (ebenfalls durch Symbole markiert), die Ihnen Ihre Mission etwas erleichtern werden. **F** beispielsweise steht für *zusätzliche Feuerkraft,* **B** bringt *Prämien,* **S** bedeutet eine *Beschleunigung oder Verlangsamung der Geschindigkeit,* **I** läßt Sie vorübergehend *unzerstörbar* werden, und eine **Bombe** vernichtet alle in dem jeweiligen Bild befindlichen Geschosse des Gegners. Vermeiden sollten Sie **D,** denn dies läßt Sie Ihre bis dahin erworbenen Prämien sowie alle Zusatzeinrichtungen Ihres Schiffes verlieren.

In den Genuß dieser Hilfsmittel gelangen Sie, indem Sie Ihr Raumschiff einfach über die entsprechenden Symbole hinwegsteuern (was aber tatsächlich gar nicht so *einfach* ist!). Sind Sie bis zum Ende des ersten Levels vorgedrungen, so werden Sie eine der Basen des Gegners vorfinden. Nehmen Sie sie unter Dauerbeschuß, um ins nächste Level zu gelangen, aber hüten Sie sich vor den verstärkten Angriffen der Aliens, die Sie hier erwarten werden!

BULLDOG ist ein Programm mit guter Grafik und sauberem Scrolling. Das Spielgeschehen ist rasant, die Steuerung des Raumschiffs nur mit viel Geschick zu bewältigen. Wer ein Faible für Spiele hat, bei denen es neben dem Abschießen von Feinden auch auf Strategie und Taktik ankommt, wird mit BULLDOG sicher gut bedient sein. Mir jedenfalls hat's Spaß gemacht.

Bernd Zimmermann

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	8

Ein lustiger Bursche!

Programm: Vampire, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 7 Mark, **Hersteller:** Code Masters, 1 Beaumont Business Centre, Beaumont Close, Banbury, Oxon., England, **Bezugsquelle:** u.a. T.S. Datensysteme, Nürnberg.

„Alte Spielidee, typische „Plattform", lustiger Bursche", vor allem diese Attribute gehören zu **VAMPIRE** von den **CODE MASTERS!** Es ist ein brandneues Spiel (zeitlich gesehen), das allerdings vor gut zwei Jahren größere Chancen eingeräumt bekommen hätte, in den Charts ganz nach oben zu klettern. A propos „klettern": Es handelt sich bei dem Abenteuer unseres Freundes „Brok" um ein „Rettet-die-gute-alte-Erde-Spiel", das „gerüstmäßig" in Szene gesetzt wurde. Brok hüpft also herunter auf unseren Planeten, um seine Fähigkeiten als Retter unter Beweis zu stellen. Bei seinen Bemühungen stößt er auf eine Reihe unliebsamer Kreaturen, dener er aus dem Weg gehen sollte. Die schlimmsten von denen sind die ekligen Spinnen und die angriffslustigen Goldfische! In jedem Bild (Level) gibt es auch etwas einzusammeln. Nach und nach beschaffen Sie sich drei Schlüssel (um Türen zu öffnen!) und einige Gegenstände (Hammer, Pflock und Kruzifix), so daß Sie sich Dracula „holen können". Das alles klingt sehr einfach, ist es aber nicht. „Bisweilen" wird man halt getötet, und man kehrt zum Anfangsbild (mit ziemlich dümmlichem Sound!) zurück. VAMPIRE sprüht vielleicht nicht gerade vor Einfallsreichtum, ist aber unter den Gerüstspielen des (noch jungen) Jahres 1987 als eines der besten und kostengünstigsten Spiele anzusehen.

M.K.

Grafik	6
Sound	4
Spielablauf	5
Motivation	7
Preis/Leistung	9

HALLO Spectrum Besitzer!

Wir haben über 50 Spiele für Euch...

jeder Titel zum Sonderpreis von DM 9,95 *

- chiller ZX
- formula 1 simulator ZX
- st. bernhard ZX
- finders keepers ZX
- wizards warrior ZX
- magic carpet ZX
- apollo II ZX
- chuckman ZX
- bullseye ZX
- space hunter ZX
- caves of doom ZX
- spectipede ZX
- rifle range ZX
- alcatraz harry ZX
- viper III ZX
- vegas jackpot ZX
- election game ZX
- whodunnit ZX
- voyage into the unknown ZX
- alien kill ZX
- space walk ZX
- bmx racers ZX
- locomotion ZX
- tightrope ZX
- hotch potch ZX
- empire strikers back ZX
- nonterraqueous ZX
- action biker ZX
- journeys end ZX
- 1985 the day after ZX
- seeka of assiha ZX
- jasons gem ZX
- quest for the holy grail ZX
- one man & his droid ZX
- rockman ZX
- soul of a robot ZX
- specventure ZX
- devils crown ZX
- incredible shrinking fireman
- a ticket to ride ZX 48K
- sky ranger ZX 48K
- kentilla ZX 48K
- molecule man ZX 48K
- kane ZX 48K
- video olympics ZX 48K
- lap of the gods ZX 48K
- universal hero ZX 48K
- Zzzzzzzz ZX 48K
- pippo ZX 48K
- sinbad ZX 48K
- octagon squad ZX 48K
- speed king 2 ZX 48/128
- s.t.o.r.m. ZX 48K
- future games ZX 48/128
- agent x/ZX 48.128. Plus 2
- xcel/ZX 48/128
- Las Vegas Video Poker ZX
- Bump, Sek, Spike
- Hyper bowl

Wer sind wir?

MASTERTRONIC

Kaiser-Otto-Weg 18 · D-4770 Soest · Telefon (0 29 21) 7 50 20/28/29 · Telex 847 341 Mast d.

natürlich!!

* unverbindliche Preisempfehlung

c16chris

Interessant, aber noch verbesserungsbedürftig

Programm: Zyron, **System:** C-64, **Preis:** Ca. 35 Mark (Disk), ca. 25 Mark (Kass.), **Hersteller:** Kingsoft, **Bezugsquelle:** U.a. Computer-Shop, München.

ZYRON heißt das neueste Programm von *Space-Pilot*-Autor Henrik Wening. ZYRONs Hintergrundstory ist schnell erzählt: Böse Invasoren haben einen friedlichen Planeten überfallen, dessen Verteidigungsanlagen zerstört und dafür ihre eigenen Abwehrsysteme installiert. Als Spieler ist man nun einer der wenigen, die den feindlichen Angriff überlebt haben und die sich jetzt im Kern des aus vier Schalen bestehenden Planeten befinden. Aufgabe des Spielers ist es nun, aus dem Inneren des Planeten zu entkommen. Hierzu steht ein Raumschiff (was sonst ?!) zur Verfügung.

Wer jetzt denkt, daß das Ganze in ein reines Ballerspiel ausartet, wird aber enttäuscht. Für ZYRON hat sich der Autor etwas Besonderes einfallen lassen. Auf den Oberflächen der einzelnen Schalen des Planeten gibt es noch Bunker vom eigenen Verteidigungssystem, die von den Invasoren anscheinend übersehen worden sind (welch glücklicher Zufall!). Es gibt zwei Arten von Bunkern. Zum einen sind da die Reparaturbunker, in denen man (wie der Name schon sagt) sein Raumschiff wieder aufmöbeln lassen kann, wenn es zu arg beschädigt worden ist, was leider viel zu schnell passiert. Zum anderen gibt es Informationsbunker, in denen man beim Durchfliegen ein Teilstück eines Schlüssels erhält, den man braucht, um den jeweiligen Level zu beenden. So weit, so gut! ZYRONs Grafik ist auf *Uridium* getrimmt, doch hat der Programmierer hier ein wenig zuviel des Guten getan. Der Bildschirm ist mit kleinen Grafikelementen geradezu gepflastert, so daß man relativ leicht den

Panik im Packeis

Programm: Panic Penquin, **System:** C-16/Plus 4, **Preis:** 12 DM, **Hersteller:** Midas Marketing, **Bezugsquelle:** u.a. Leisuresoft.

Kein schlechtes Spiel, das **MIDAS MARKETING** mit **PANIC PENQUIN** auf dem C-16 präsentiert. Wenn auch die Zielgruppe eher unter den jüngeren C-16-Usern zu suchen ist, hat mir dieses „niedliche" Spielchen doch durchaus Spaß gemacht.

Der Pinguin in dieser Software-Story hat wahrhaft Grund panisch zu sein. Er befindet sich nämlich im Besitz von 3 Diamanten, die er vor den bösen Schneemonstern schützen muß. In seinem Garten, einer Art Labyrinth aus Eisblöcken, das sich in jedem Level anders aufbaut, wird unser kleiner Freund von vier bösartigen Schneemonstern überfallen, die dem armen Kerl ans Leder wollen.

Aber PANIC PENQUIN weiß sich durchaus zu verteidigen. Er bewirft die Monster einfach mit Eisblöcken.

Unglücklicherweise befreit das den kleinen Herrn im Frack nicht von seinen Unannehmlichkeiten, weil für jedes getötete Monster ein neues heranwächst. Außerdem muß er beim Eliminieren der Monster recht schnell vorgehen und sie innerhalb von 60 Sekunden um die Ecke bringen.

Das Bewegen der Eisblöcke ist ganz einfach. PANIC PENQUIN stellt sich direkt davor und tritt einmal kräftig daran (Feuerknopf und Joystick in die gewünschte Richtung), und schon schießt der Eisblock davon. Außerdem kann der kleine Paniker auch Eisblöcke zer-

Action as Action can be

Programm: Gunstar, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Firebird Software.

Und wieder ein „Low-Budget"-Programm: **GUNSTAR** aus dem englischen Softwarehaus **FIREBIRD.** Es gab eine Zeit, da waren diese Spiele von der Qualität her sehr schlecht. Da wurden dem Käufer sogar Basic-Spielchen verkauft. Aber diese Zeiten scheinen vorbei zu sein: Zwar sind die Spielideen all dieser Programme alt und bekannt, jedoch durch gute Effekte und (relativ) gute Grafiken wieder interessant. Das beste Beispiel hierfür ist meiner Meinung nach GUNSTAR. Die Story ist uralt: Im Jahre 1997 überfiel ein unbekanntes Volk aus dem All die Erde und versklavte die ganze Menschheit. Nur ein Forschungsteam auf dem Mond blieb verschont. Ist doch klar, daß diese die Aliens vernichten und die Erde befreien müssen.

So wurden mehrere Kampfgleiter entwickelt, sogenannte Pulse-Fighters, mit deren Hilfe die Mission gestartet werden sollte. Die Aufgabe ist insgesamt in fünf verschiedene Level eingeteilt: Im ersten kommen die Aliens von oben auf den Spieler zu. Mit der Bordkanone kommt man jedoch recht schnell ins Level zwei. Hier befindet sich der Gleiter in einem Asteroidengürtel. Da hilft nur noch ausweichen. Danach erscheint das Kommando-Schiff der Aliens. Schießt man alle Ka-

Überblick über das Spielgeschehen verliert und sein eignenes Raumschiff erst einmal wieder 'finden' muß. ZYRONs eigentlicher Spielablauf erinnert an Programme wie *Xevious* und *Alleykat*. Der Bildschirm scrollt von oben nach unten, angreifende Raumschiffe müssen abgeschossen werden. Und noch eine Bemerkung zum Scrolling (ächz) sei mir gestattet. Das Scrolling der im Verlag vorliegenden ZYRON-Vorabversion war eine echte Zumutung. Je schneller man flog, desto mehr ruckelte das Scrolling, so daß mir die Augen bei schnellem Flug (meine Spezialität) nach kürzester Zeit schmerzten. Hierzu sei aber zu vermerken, daß uns **KINGSOFT** diesbezüglich eine Überarbeitung versprochen hat. Hier bleibt also die endgültige Version abzuwarten. Der Sound bei ZYRON beschränkt sich auf eine jämmerliche Titelmelodie, einige höchst merkwürdige Schußgeräusche sowie die üblichen Explosions-Sounds. ZYRON ist an sich ein nettes Spielchen, wenn es auch mit der Steuerung manchmal Probleme gibt (das Raumschiff bewegt sich doch recht langsam, und je mehr 'damage' man hat, desto schwieriger wird es, den Vogel sicher in einen der Reparaturbunker zu bringen, welche ohnehin schon sehr exakt angeflogen werden müssen). Hierzu sei auch noch anzumerken, daß es die Spielmotivation nicht gerade steigert, wenn man aus einem Bunker ausfliegt und, ohne daß man etwas dagegen ausrichten könnte, von einer Viererstaffel Raumschiffe frontal gerammt wird.
Um zum Ende zu kommen: Wenn ZYRONs Scrolling so verbessert wird, daß man ohne Augenschmerzen spielen kann, sollte man sich durchaus überlegen, ob man sich dieses deutsche Programm, das zudem recht günstig angeboten wird, nicht zulegen sollte. Für deutsche Verhältnisse ist dieses Spiel überdurchschnittlich. Mal ansehen kann ja nicht schaden!

uli

Grafik	9
Sound	5
Spielablauf	7
Motivation	8
Preis/Leistung	8

trümmern, indem er dagegen tritt, wenn sie nicht frei stehen. Ab und zu hat er das nötig, besonders in den höheren Levels, wo er sich mit mehr Feinden herumzuschlagen hat. Alles, was er zu tun hat, um ein Level zu überleben ist – 2 Minuten aushalten. Dabei hat er allerdings mit dem Verschieben von Eisblöcken alle Hände voll zu tun.
Außerdem kann er versuchen, seine drei Diamanten in eine Reihe zu bringen. Dafür erhält er dann einen Sonderbonus.
Nun, die ersten Level zu schaffen, ist nicht besonders schwer, nachher heizen die Monster dem Pinguin aber ganz schön ein, zumal sich unter Ihnen auch eine ganz besonders grauenhafte Sorte befindet, die selbst Eisblöcke zerstören können.
Übrigens, wenn ein Level geschafft ist, erhalten Sie Auskunft über den „Geschwindigkeitsbonus" und der kleinen Pinguin wartet mit einer Darbietung auf: Er maschiert nämlich über den Bildschirm, bleibt in der Mitte stehen und wackelt mit seinem Hinterteil.
Das Gesamturteil für dieses Game kann nur positiv ausfallen. Die Grafik ist für den C-16 ganz anständig, die Geräuschkulisse ist zwar nicht überwältigend, aber ausreichend. Das Spiel selbst hat durchaus seinen Reiz, zumal die Figuren recht groß dargestellt sind und ein bißchen Geschick und Strategie beim Plazieren der Eisblöcke von nöten ist.

Martina Strack

Grafik	9
Sound	6
Spielablauf	10
Motivation	8
Preis/Leistung	9

nonen des Schiffes ab, findet man sich im vierten Level wieder. In diesem Level darf man gegen den A.L.L.O.Y.-Roboter (was die Abkürzung bedeutet, war leider nicht herauszufinden) antreten. Auch hier müssen alle Kanonen abgeschossen werden, um schließlich an das Mutterschiff zum wiederauftanken andocken zu können. Klar, GUNSTAR ist ein totales Ballerspiel, das durchaus seine Reize hat. Gefallen hat mir auch die Vorstellung des Piloten: Bevor ein Pilot losfliegt, erscheint sein Bild mit einer kleinen Personenbeschreibung, seinen Hobbies, Heimat usw. Weniger gut fand ich, daß man nach Verlust eines der drei Leben wieder von vorne (im Level eins) anfangen darf. Aber die routinierten Freaks von Phönix, Invaders usw. werden das schon schaffen. Die Grafik ist akzeptabel, die Animation der Alienraumschiffe ist zwar nur mäßig, aber dennoch ausreichend. Nur der Sound bleibt ein wenig auf der Strecke, aber daran hat man sich schon fast gewöhnt. Fazit: GUNSTAR ist ein kurzweiliges Shoot'em up-Spiel, bei dem der Preis stimmt! *Stefan Swiergiel*

Grafik	7
Sound	6
Spielablauf	8
Motivation	7
Preis/Leistung	8

Das Null-Bock-Game

Schneider
›CPC 464‹

der flop des tages

Explorer

30 Billionen Lichtjahre von der nächsten Service-Station entfernt setzen die Stabilisatoren Ihres Raumgleiters aus. Sie lassen noch rasch eine wütende Bemerkung über den Gebrauchtgleiterhändler fallen, und dann geht's langsam aber sicher abwärts (und das nicht nur mit Ihnen, sondern auch mit der Programmqualität – ich bitte um besondere Beachtung für diese Meisterleistung hintersinniger, doppeldeutiger Formulierkunst!). Sie treten in die Atmosphäre des Planeten ein und ... werden ohnmächtig. Ähnlich wäre es mir übrigens auch um ein Haar ergangen, als ich mir EXPLORER, das neue Programm von ELECTRIC DREAMS, zu Gemüte führte. Ich denke, daß mit diesem Spiel unsere Reihe der „Flops des Tages" um einen weiteren „würdigen" Vertreter bereichert worden ist.

Programm: Explorer, **System:** C-64, Schneider, Spectrum, **Preis:** Commodore und Schneider ca. 45 Mark (Disk.), 35 Mark (Kass.); Spectrum ca. 27 Mark, **Hersteller:** Electric Dreams Software, 31 Carlton Crescent, Southampton SO1 2EW, England.

Als Sie aufwachen, liegen Sie in einem Dschungel. Dann erinnern Sie sich an das letzte Radarbild: Die Teile Ihres Raumschiffes (neun an der Zahl) liegen verstreut auf dem Planeten. Dabei gibt es laut Hersteller bis zu 40 Milliarden Orte, an denen sich die besagten Teile befinden. Na, dann gehen Sie mal ans Werk, und versuchen Sie, die Teile zu finden. Da vergeht doch selbst eingefleischten Plänezeichnern die Lust (ich selbst habe irgendwann einmal einen Plan für ein Programm mit 4096 Räumen gezeichnet – nie wieder !). Wenn wir im „Secret Service" in jeder Ausgabe 512 der theoretisch möglichen Räume des Plans abdrucken würden, hätten wir Stoff für über sechs Millionen Jahre bei zwölf Ausgaben pro Jahr ... Das mag zwar eine tolle Programmierleistung sein, aber irgendwo ist das doch stumpfsinnig! Wer rennt schon durch so viel Räume, um ganze neun Teile eines Raumschiffes zu finden – ich ganz sicher nicht!

Aber der eigentliche Frust kommt gleich nach dem Laden des Programms: Es erscheint kein Menü, es ertönt keine Melodie – nichts dergleichen! Stattdessen sieht man ein paar bunte Kästchen über den Bildschirm fliegen (das soll wohl die Planetenoberfläche darstellen). Eine halbe Minute später tut sich dann etwas: Ich befinde mich auf dem Boden und sehe die Planetenlandschaft, die wohl noch das Beste an dem Programm ist. Doch was soll das? Ich hatte gerade Zeit genug, einen flüchtigen Blick auf die Grafik zu werfen, und schon ist das Bild wieder verschwunden, und ein neues erscheint.

Den Joystick habe ich inzwischen in die nächste Ecke geworfen, denn der hat keinen Einfluß auf das Geschehen. Auch die Steuerung mit der Tastatur bringt recht wenig – jedenfalls nicht das, was in der Anleitung angekündigt wird. Und überhaupt: Auf dem Bildschirm tut sich sehr, sehr wenig. Hin und wieder tauchen zwei Roboter auf, die man aber gleich abschießen sollte. Aber sonst ... die Note für die Spielmotivation war mir sofort klar: Mehr als „Null" ist da nicht drin! Dazu kommt noch die ungeheure Programmgeschwindigkeit, Gähn... Der Spieler bekommt schnell den Eindruck, daß es sich hier um ein compiliertes Basic-Programm handelt. Allerdings sollte der Programmierer erst einmal in Basic programmieren können... Mit EXPLORER ist ELECTRIC DREAMS, das ja schon recht gute Programme produziert hat, ganz, ganz böse ins Fettnäpfchen getreten. Forget it!

Stefan Swiergiel

Grafik	6
Sound	0
Spielablauf	0
Motivation	0
Preis/Leistung	1

Floyd is back!

Top Hit

Programm: The BIG deal, **System:** C-64, **Preis:** ca. 40 Mark, **Hersteller:** Radarsoft.

Sicherlich werden sich einige von Ihnen noch an FLOYD THE DROID erinnern. Der sympathische Roboter mit dem „dreckigen" Job hat seit neuestem das Fach gewechselt: vom Kanal direkt in die Küche! Mit **THE BIG DEAL** hat **Radarsoft** wieder voll ins Schwarze getroffen.

Die Anleitung zu diesem Spielchen präsentiert nicht nur eine lange Vorgeschichte, sie muß auch lange und intensiv studiert werden, bevor man mit Floyd in der Küche etwas anfangen kann. Doch zunächst kurz zur Story: Wijok K. und Edwin N. haben eine Idee, die die das Fast-Food-Geschäft revolutionieren soll: Die Roboterküche! Die Kunden wählen nur noch per Tastatur, was sie essen möchten und es wird automatisch hergerichtet. Da die Erstellung eines Prototyps der Roboterküche zu teuer ist, wird zunächst ein „Versuchsballon" mit Floyd gestartet. Falls sich Floyd bewährt, folgt ein Auftrag in Millionenhöhe für 32 000 Roboterküchen.

Natürlich sind Sie es, der Floyd zum Erfolg steuern muß! Da haben Sie den Salat (im wahrsten Sinne des Wortes!). Floyd befindet sich in der Küche, in der allerlei Gerätschaften untergebracht sind. Auf dem Screen in der linken oberen Ecke sehen Sie das Bild eines Geräts, in dessen Reichweite sich Floyd befindet. Es wird durch eine eingebaute Kamera übertragen, die vor jedem Arbeitstag getestet wird. Eine weitere Kamera überwacht die Theke sowie die dahinter befindlichen Kunden. In der rechten oberen Ecke befindet sich ein kleiner Bildschirm, auf dem die einzelnen Optionen angewählt werden können. Floyd verfügt über ein eingebautes Kochbuch, das Ihnen genau angibt, welche Zutaten Sie zur Herstellung eines bestimmten Gerichts brauchen.

Um in die Menüleiste zu kommen, müssen Sie zunächst den Feuerknopf gedrückt halten und den Joystick nach oben drücken. Unter Punkt 1 können bestimmte Arbeitsvorgänge gespeichert und dann abgerufen werden, und unter Punkt 2 finden Sie die Rezepte. Wählen Sie mit dem Feuerknopf das bestellte Gericht aus, und Sie erfahren, was Sie dazu alles an Zutaten benötigen, so z.B. bei einem Hamburger Brötchen, Hamburger, Zwiebelringe und Ketchup. Durch erneutes Drücken des Feuerknopfes bei blinkender Zutat erfahren Sie, wie Sie die jeweilige Zutat „bearbeiten" müssen. Eines kann ich Ihnen jetzt schon verraten. Sie bzw. Floyd werden ganz schön ins Schwitzen geraten!

Allerdings hat Floyd für solche Fälle in seinem eingebauten Kühlschrank drei TV-Dinners, die von den Kunden immer akzeptiert werden, wenn es mal heiß hergeht. Wenn Sie eine Zutat aus dem Kühlschrank (oder dem Vorratsschrank) holen wollen, stellen Sie sich etwas rechts davon auf. Das B.I.G.-Zeichen auf dem Bildschirm muß dabei aufleuchten. Dann halten Sie den Feuerknopf gedrückt und ziehen den Joystick nach links. (Mit dieser Steuerung können Sie auch alle anderen Geräte benutzen). Mit einem quietschenden Geräusch öffnet sich der Kühlschrank und sie erhalten eine Aufstellung dessen, was sich auf dem Regal befindet. Wählen Sie per Feuerknopf aus, was Sie brauchen, aber denken Sie daran, Floyd kann nur 4 Zutaten auf einmal in seinem eingebauten Kühlschrank unterbringen.

Dieses neue Floyd-Abenteuer besticht nicht nur durch einen sehr guten Sound und gute Grafik sondern auch durch seinen enormen Detailreichtum. Hier wurde wirklich an alles gedacht. Ebenso wie die vielen Möglichkeiten, Floyd in der Küche herumzudirigieren, gefallen die Zwischeneinlagen, etwa wenn wütende Kunden mit dem Mobilar um sich werfen. Wird Floyd dann getroffen, repariert er sich selbst. Es wurde wirklich an alles gedacht! Auch die „Abrechnung" nach getaner (oder nicht getaner) Arbeit fehlt nicht. Dabei wird genau aufgeführt, wieviel Kunden der Imbißbetrieb hatte, wieviele Mahlzeiten akzeptiert wurden usw. Außerdem gibt es die Möglichkeit, daß Floyd bestimmte, immer wiederkehrende Vorgänge speichert und diese dann „vollautomatisch" durchführt. Diese Hilfe ist in der „Rush-hour" unentbehrlich.

Ein kleiner Wermutstropfen trübt das Ganze. Die Übersetzung ins Deutsche wurde nur teilweise und teilweise auch sehr fehlerhaft vorgenommen. Aber immerhin kann man noch erkennen, was gemeint ist.

Fazit: Dieses Game ist ein absoluter Hit! Da der Schwierigkeitsgrad hoch ist, wird man sich damit schon etwas länger beschäftigen müssen. Meiner Ansicht nach ist THE BIG DEAL eines der besten neu veröffentlichten Spiele zur Zeit!

Bleibt zu hoffen, daß wir recht bald wieder etwas Neues von FLOYD zu sehen bekommen!

Martina Strack

Grafik	**10**
Sound	**10**
Spielablauf	**11**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**10**

Kinder im Erwachsenen-Alltag

Programm: Hot Wheels, **System:** C-64, **Preis:** ca. 50 Mark (Diskette), **Hersteller:** Epyx, **Bezugsquelle**, u.a. Joysoft, Köln.

Als mir das Programm **HOT WHEELS** von **EPYX** in die Hände fiel, dachte ich mir so: „Klingt ja vielversprechend!" Zwar bekam ich dann nicht das zu sehen, was ich erwartet hatte, aber trotzdem war ich nicht unangenehm überrascht. Wer hier ein heißes Matchbox-Rennen erwartet, wie meiner Einer, der wird enttäuscht sein. Mit Raserei hat dieses Programm weiß Gott nichts zu tun. Richtig lag ich mit der vermuteten Altersgruppe, die hier angesprochen wird. Kinderspielzeug auf dem Computer! Während damals die Kinder noch im Sandkasten mit Ihren Matchbox-Autos gespielt oder sich für eine Autorennbahn begeistert haben, gibt es dies heute auf dem Computer und erspart der Mutter einen Haufen Wäsche.

Zum Spiel selbst! Das Anfangsbild zeigt ein Persönchen, welches sich zwischen vier „heißen Öfen" entscheiden kann. Hat man sich für einen Flitzer entschieden, muß man diesem erst einmal das richtige Styling verpassen. Auf dem Fließband wird die Kiste in die Lackiererei bugsiert, wo Sie dem Renner den passenden Anstrich verabreichen können. Hinten rot, vorne gelb oder vielleicht ganz in Schwarz? Ganze Sprühflasche drauf, und los geht's.

Erst einmal aufs Gaspedal, die Gegend auskundschaften! Wenn die Schleuder doch nur nicht so langsam wär! Ah, eine Tuning-Werkstatt. Da fahren wir doch gleich auf die Rampe. Nach den kleinen Änderungen sieht die Sache doch schon etwas besser aus: „Statt mit Power an die Mauer, geht's jetzt vage an die Waschanlage!" Die realistische Darstellung des Waschvorgangs ist faszinierend. Am unteren Bildschirmrand wird zusätzlich angezeigt, was mit Ihrem Auto geschieht. Bei der Seife angefangen, kommen wir über eine kleine Spülung zu der Politur. Noch eine kleine Spülung, die Kiste trockenpusten, und siehe einer an: der Flitzer strahlt wieder (durch aufblinkende Sternchen dargestellt). Na bitte, fährt sich doch gleich viel besser. Plötzlich leuchtet das Öllämpchen auf! Ölwechsel war soundso fällig. In der Werkstatt wieder auf die Rampe, und schon dackelt ein kleines Männchen aus der Halle. Er begibt sich unter mein Automobil und läßt die schwarze Brühe ab. Sinn und Zweck ist es jetzt, das Zeug aufzufangen. Erstens der Umwelt wegen, und zweitens müssen Sie mal versuchen, auf der Soße einen Fuß vor den anderen zu setzen! Fehlt nur noch, daß der fleißige Bursche auf dem Hintern landet. Die Zeit drängt! Schnell wieder Öl in die Karre, Hebebühne runter, und ab geht die Post!

Die Pflicht ruft! Rauf auf den Highway und rüber in den Nachbarort. Dort wartet man schon sehnlichst im Feuerwehrhaus auf Ihr Eintreffen. Während Ihrer Fahrt über die Schnellstraße, lädt das Teil von der Diskette nach. Am Feuerwehrhäuschen eingetroffen, stellen Sie Ihre Schleuder genau vor die Garage, öffnen das Tor, fahren rein und schließen wieder die Pforte. Das Bild rückt etwas nach links, und dort öffnet sich ein anderes Garagentor. Sie brummen mit einem knallroten Feuerwehrauto aus der Garage und schließen die Tore (letztere Aktion ist vonnöten, da Sie sonst das „feuerrote Spielmobil" nicht steuern können!).

Nur keine Zeit verlieren, da es in der Nachbarschaft brennt! Die Unglücksstelle erreicht, sehen Sie auch schon, wie Ihnen die Flammen aus den Fenstern entgegenschlagen. Den Schlauch ausgewickelt, wird jetzt gezieltes Vorgehen von Ihnen verlangt. Sollte es Ihnen nämlich nicht gelingen, mit Ihrem Wasservorat das Feuer zu löschen, stand mal an dieser Stelle ein Haus. Aber was ein richtiger Feuerwehrmann ist, der löscht jeden Brand. Nachdem Sie Ihre Pflicht erfüllt haben, naht das Ende des Tages. Haben Sie den Dienstwagen fein säuberlich abgestellt, steigen Sie wieder in Ihren Super-Schlitten. Doch ausgerechnet, wenn man auf dem Heimweg ist, geht einem der Sprit aus. Mit einem Auge auf der Tankanzeige klebend, erreiche ich gerade noch so die Tankstelle. Der Tankwart stürzt aus seinem Kabuff und füllt den Tank randvoll. Noch schnell ein wenig Luft nachfüllen, und dann nichts wie nach Hause!

Im großen und ganzen bleibt festzustellen, daß ein gutes Spiel allein schon von der Idee leben kann. Die Spielidee ist einfach klasse! Sie wird dafür sorgen, daß besonders die Kinder auf Ihre Kosten kommen. Es macht halt einfach Spaß, damit zu spielen. Selbst, wenn die Grafik nicht gerade umwerfend ist, so hat man doch allerhand aus der Blockgrafik herausgeholt. Die Geräuschkulisse ist auch nichts Weltbewegendes, aber welche Geräusche des Alltags beeindrucken einen schon? Unter dem Strich: Man kann das Programm als gelungen bezeichnen!

Thomas Brandt

Grafik	**7**
Sound	**6**
Spielablauf	**9**
Motivation	**8**
Preis/Leistung	**8**

Ein harter Job!

Programm: Park Patrol, **System:** C-64, **Preis:** ca. 10 Mark, **Hersteller:** Activision (neu aufgelegt von Firebird) Mit **PARK PATROL** hat Firebird nun den Vertrieb eines **ACTIVISION** - Programmes zum Sparpreis übernommen. Bei PARK PATROL geht es darum, mit wahlweise ein oder zwei Spielern die Aufgabe der Parkreinigung zu übernehmen. Es gilt also, den Park von dem umherliegenden (und umherschwimmenden) Unrat zu säubern. Hierfür steht einem zusätzlich noch ein Schlauchboot zur Verfügung, mit dem man sich auf das nasse Element wagen kann. Selbstverständlich wimmelt es aber überall nur so von Gefahren, die das Leben unserer fleißigen Pfadfinder zur Hölle machen. So findet man z.B. Land-Schildkröten, diebische Ameisen und Sümpfe. Im Wasser warten Baumstämme, Schlangen und gemeine Schwimmer darauf, unseren Mann (bzw. unsere Frau) ins kühle Naß zu befördern. Beim Spielen wird man von einigen netten Melodien und recht passenden Soundeffekten begleitet. Park Patrol macht einen riesigen Spaß, da einen die Tücke des Objekts relativ oft hinrafft. So ist es zum Beispiel gar nicht einfach, vom Land aus springend das Schlauchboot zu erwischen, und man landet im Wasser. Denselben Effekt hat eine Karambolage mit einem der im Wasser treibenden Baumstämme bei zu hoher Geschwindigkeit: Man fliegt im hohen Bogen aus dem Schlauchboot und (meist) ins Wasser. Zusätzlich kann man in einem Menü die Spieloptionen beliebig ändern. So kann man die Anzahl der Gegner im jeweiligen Level und das Geschlecht der Spielfiguren einstellen. Diese Menues kann man sogar abspeichern, so daß die Mühe der Neueingabe nach einem erneuten Laden entfällt. PARK PATROL ist ein sehr schönes kleines Spiel, bei dem alles stimmt. Man denke auch an den Superpreis!

uli

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	8

Nicht so top!

Programm: Top Gun, **System:** Schneider CPC 464/664 und 6128, **Preis:** 29,95 (Kass.), 39,95 (Disk.), **Hersteller:** Ocean Software, England, **Bezugsquelle:** U.a. Waldeck Software, Delmenhorst.

TOP GUN ist eine Umsetzung vom gleichnamigen Film von Paramount Pictures. Der Streifen handelt von einem amerikanischen Navy-Kampfpiloten, der seinen Beruf über alles liebt. Kaum zu glauben, aber wahr: Nach dem Anlaufen des Films konnte sich die Navy vor Bewerbern kaum mehr retten! **OCEAN** hat sich nun diesen zugkräftigen Namen für sein neuestes Programm zunutze gemacht (Anmerkung vorweg: Sollte sich das Programm zu einem Renner entwickeln, so liegt das mit Sicherheit nicht an seiner Qualität, sondern ausschließlich an angesprochenem Werbeeffekt).

Nun zum Ablauf: Zu Beginn des Spiels sehen Sie Ihren Kampf-Jet, einen F-14 Tomcat, vom Flugzeugträger aufsteigen. Vorher konnten Sie noch wählen, ob Sie gegen den Computer oder gegen einen Mitspieler antreten wollen. Beim Spiel gegen den Computer müssen Sie drei feindliche Flugzeuge vor die Flinte bekommen und abknallen. Dann gelangen Sie in den nächsten Level. Beim Zwei-Spieler-Mode müssen sich die Kontrahenten gegenseitig abschießen. Gewinner ist, wer am längsten in der Luft bleibt. Die Grafik ist unterteilt in zwei Bildschirm- und zwei Anzeigentafeln; so wird, ähnlich *Ballblazer* und *Pit Stop II*, ein gleichzeitiges Spielen der beiden Gegner ermöglicht. Die Spieler können während des Spiels zwischen drei verschiedenen Waffensystemen wählen (Machine Gun, Sidewinder und Flare Mode). Außerdem ist es möglich, den Feind auf dem Radarschirm zu verfolgen, der sich in der Mitte der Anzeigetafel befindet.

Mehr fällt mir leider, auch bei angestrengtem Nachdenken, zu diesem Programm nicht ein. Wer für sein gutes Geld eine sinnvolle Verwendung sucht, dem kann ich nur empfehlen, um OCEAN's neues Game einen großen Bogen zu machen. Ich für meinen Teil würde anstelle des Titels TOP GUN *FLOP* GUN für passender halten. Bitte, OCEAN, macht's das nächste Mal besser!

Carsten Borgmeier

Grafik	3
Sound	10
Spielablauf	1
Motivation	1
Preis/Leistung	2

Top Hit

Das etwas andere Ball(er)spiel!

Programm: Impossaball, **System:** Spectrum, Schneider, **Preis:** Spectrum ca. 30 Mark, Schneider ca. 30 Mark (Kass.), ca. 50 Mark (Disk.), **Hersteller:** Hewson Consultants, Hewson House, 56b Milton Trading Estate, Milton, Abingdon, Oxon OX14 4RX, Tel.: (0044235)832939.

Neues vermeldet **HEWSON CONSULTANTS: IMPOSSABALL** ist ein Geschicklichkeitsspiel, das auf den ersten Blick stark an das *Mirrorsoft*-Game *Action Reflex* erinnert, sich bei näherer Betrachtung aber doch stark von diesem Programm unterscheidet. Bevor Autor John Phillips (24) im Jahre 1984 die Universität Kent als Kybernetiker verließ, hatte er sich auf die Entwicklung neuer Computer auf der Basis des 6800ers und des SCMP-Chips konzentriert. Später begann er mit der Erstellung von Software für BBC und C-64. *Nutcracker* war ein erstes Resultat seiner Arbeit. Mit IMPOSSABALL dürfte nun ein vorläufiger Höhepunkt in der Karriere des 24jährigen erreicht sein. Wir haben uns für Sie die Spectrum-Version angesehen, die aber in Grafik und Scrolling mit der Schneider-Fassung nahezu identisch ist.

Bei IMPOSSABALL (Zusammensetzung aus *impossible = unmöglich* und *ball)* muß der Spieler einen Ball innerhalb einer festgelegten Zeitspanne durch acht, mit Hindernissen „gespickte" Korridore bugsieren. Dabei gilt es, Punkte zu sammeln und Ihr Fortkommen zu beschleunigen, indem Sie den Ball gegen von den Decken herabhängende oder aus dem Boden wachsende Zylinder springen lassen. Diese müssen völlig in der „Versenkung verschwinden", wenn Sie die begehrten Bonuspunkte ergattern wollen. Außerdem müssen Sie die Ziellinie eines jeden Raums innerhalb des vorgegebenen Zeitlimits überschreiten, um in das nächste Level zu gelangen. Wie schwierig diese Aufgabe ist, werden Sie nur allzu bald feststellen!

Das Spiel kann entweder über Tastatur (zwei Optionen: X,Q,W,P,L oder M,O,P,Q,S) oder Joystick gesteuert werden, wobei Sie den Ball nicht nur nach rechts und links, sondern auch nach hinten und vorn bewegen können. Gerade diese Möglichkeit, daß auch die dritte Dimension bei der Steuerung genutzt werden kann, wird hin und wieder sehr nützlich sein; dann nämlich, wenn es nicht machbar scheint, den Ball von links oder rechts über Hindernisse auf einen Zylinder springen zu lassen, empfiehlt es sich, ihn von vorn oder hinten auf die Walzen zu manövrieren. Sollte Ihnen der Sinn nach einer Kaffeepause stehen, so können Sie das Spiel mit Druck auf ENTER unterbrechen (durch Betätigen des Feuerknopfs geht's weiter); falls Sie das Spiel neu starten wollen, so schlagen Sie die BREAK-Taste an, und Sie finden sich am Ausgangspunkt wieder.

Zum Abschluß noch zwei Tips: 1. Wenn Sie einen der „Magischen Ringe" zum ersten Mal berühren, werden Sie mit einem Zeitaufschub belohnt; eine zweite Berührung kostet Sie allerdings ein Leben. Also, aufgepaßt! 2. Mit vier Leben beginnen Sie das Spiel; jedesmal, wenn Sie 5000 Punkte zusammenbekommen haben, erhalten Sie ein Extra-Leben (was mir bis jetzt allerdings noch nicht gelungen ist). Die Grafik des Programms ist gut gemacht, wird aber noch übertroffen durch das fantastisch „saubere" Scrolling. Die Bewegungen des Balls sind absolut „ruckelfrei", die Steuerung ist sowohl über Tastatur als auch über Joystick völlig unproblematisch. Insgesamt ein Spiel, das lange zu unterhalten vermag – IMPOSSABALL mag zwar nicht *impossible* sein, aber immerhin schwierig genug, daß man auch nach längerer Spielzeit noch Spaß an dem Programm hat. Mich hat's auf Anhieb begeistert.

Bernd Zimmermann

Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	9
Motivation	10
Preis/Leistung	9

Dauerfeuer angesagt

Programm: Goldrush, **System:** C-16, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Firebird, **Bezugsquelle:** u.a. Kaufhäuser.

Alte Spielidee, neue Umsetzung! Was für so viele Spiele gilt, ist auch auf **GOLDRUSH** anzuwenden. **FIREBIRD** bietet wieder einmal ein typisches C-16-Ballerspiel mit neuer Verpackung. Allerdings ist die Grafik für die simple Spielidee (Meteroiten abknallen) doch recht nett gemacht. Das eigene Raumschiff, das der Spieler steuert, ist allerdings sehr klein ausgefallen. Die Meteoriten sind in Umrissen dargestellt, die in kleine Kreise zerfallen, wenn sie getroffen werden. Der gesamte Spielablauf ist schnell. Geübte Dauerfeuerexperten sind hier gefragt. Während der Ballerei wird der Raum durch einen goldenen Vorhang, der an den beiden Bildschirmseiten beginnt, immer enger. Die von Ihnen abgegebenen Schüsse prallen an diesem Vorhang ab, während Sie mit Ihrem Raumschiff hindurchfliegen können und auf der anderen Seite wieder herauskommen.

Trotz der hohen Geschwindigkeit kann dieses Spiel sehr schnell langweilig werden. Jedenfalls ging es mir so. Das Ganze ist halt nichts Besonderes! str

Grafik	7
Sound	4
Spielablauf	6
Motivation	4
Preis/Leistung	8

Lang erwartet: Jetzt ist's da!

Programm: Fairlight 2, **System:** Spectrum 48, Spectrum 128, **Preis:** ca. 32.-DM, **Hersteller:** The Edge, London, England, **Bezugsquelle:** u.a. T.S. Datensysteme, Nürnberg; Joysoft, Köln.

Erinnern Sie sich noch an FAIRLIGHT? Mit Sicherheit, denn es war ein Bombenerfolg für den Programmierer Bo Jangeborg und **THE EDGE SOFTWARE.** Eine tolle 3D-Grafik und ein toller Spielablauf waren die Kennzeichen für diesen Bestseller. Geheimgänge, mysteriöse Gestalten... – es hat doch wirklich Spaß gemacht, dieses Programm durchzuspielen. Und jetzt stellen Sie sich einmal vor, die Anzahl der Bilder wäre doppelt so groß wie bei dem Vorgänger, ein etwas schnellerer Programmablauf (der ja unbedingt nötig war) und noch mehr Abenteurer. Richtig, das alles bietet der lang versprochene Nachfolger zu Fairlight und dieses Programm trägt den einfachen Titel **FAIRLIGHT 2!**

Das Arcade-Adventure besteht aus zwei Teilen. Nach einem sehr originellen Titelbild und einer kurzen Anfangsmelodie beginnt das Abenteuer. Wie bei dem Vorgänger sehen die Joystickbesitzer alt aus, denn Fairlight 2 läßt sich halt nur mit den Tasten steuern, aber die sind zum Glück vom Vorläufer übernommen worden: Q,A,P,L bewegen das Männchen, SPACE läßt es springen, mit X kann man einen Gegenstand aufnehmen (sogar ein Faß), Y läßt einen Gegenstand fallen, und mit M kann man kämpfen. Nach einer kurzen Fingerübung (die Steuerung der Bewegungen und des Kämpfens müssen richtig koordiniert sein) klappt das Spielen recht gut.

Die Grafik ist auf einem monochromen Monitor noch am besten zu erkennen, in Farbe fängt das Bild unweigerlich zu flimmern an. Während des Spiels sollte man Ausschau nach einem weiblichen Wesen halten, denn dieses ist für den weiteren Verlauf ausschlaggebend. Besonders gemein ist die Labyrinth-Einrichtung. Da werden es die Pläne-Zeichner verdammt schwer haben. Geht man durch eine Tür und durch dieselbe wieder zurück, kommt man an einer ganz anderen Stelle wieder heraus.

LIFE FORCE: 99

Für die Spectrum 128-User gibt es eine eigene Version; hier besteht das Programm nur aus einem Teil, und der Sound ist eine Ecke besser. Ob eine Umsetzung auf andere Systeme zu erwarten ist, konnten wir leider noch nicht ermitteln. Den Freuden von Fairlight wird dieser Nachfolger bestimmt gefallen. Fans von Ballerspielen jedoch sollten sich lieber nach etwas anderem umschauen ... *Stefan Swiergiel*

Grafik	8
Sound	4
Spielablauf	9
Spielmotivation	8
Preis/Leistung	8

Erfolg wieder-holbar?

Programm: Bomb Jack II, **System:** C-64, Schneider, **Preis:** ca. 32 Mark (Schneider); ca. 36 Mark (C-64), **Hersteller:** Elite, Walsall, England.

Es scheint auch in der Software-Szene ganz groß in Mode zu kommen, erfolgreichen Titeln „eine zweite Chance" zu geben. Man denke nur an den letzlich erschienenen *Yie Ar Kung-Fu II!* Nun will es auch **ELITE** wissen: Es folgte **BOMB JACK II.**

Mit Sicherheit möchte man den Riesenerfolg noch einmal wiederholen. Deshalb wurde der gute alte Bombensammler Jack noch einmal auf eine Reise durch (angeblich) 40 Levels geschickt. „Wie sich doch die Bilder gleichen!", möchte man im wahrsten Sinne der Bedeutung meinen. Unser springfreudiger Bursche hat aber diesmal eine etwas andere Aufgabe:

Von Plattform zu Plattform hüpfend (oder fliegend, ganz wie Sie wollen!) versucht er, einige Kostbarkeiten abzustauben. Auch die üblichen Bonus-Punkte darf er wieder auf sein Konto verbuchen. Doch: „Der Spieler verlangt mehr, und BOMB JACK kann mehr"! Er „darf" sich nämlich auch wehren. Mit seinem eher bescheidenen Schwert bekämpft er seine ständigen Widersacher, die sich an Zahl und Aussehen (es sind z.B. fliegende Ritter im Spiele) verändert haben.

Die Steuerung (ich testete die Schneider-Version) ist ebenso präzisise wie beim Vorgänger. Der Sound der C-64-Fassung ist natürlich fetziger, ganz so, wie man es schon von *Bomb Jack I* gewohnt war. Die Grafik ist wiederum sehr ordentlich; wie gesagt, es hat sich kaum Grundlegendes verändert. Bleibt zu hoffen, daß es auch in Bälde eine Spectrum-Version geben wird. Nämlich genau diese war in puncto Steuerung („Flattern", Abbremsen oder Diagonal-Flug) und Spielablauf (mehr „Live Points", Bonus-Möglichkeiten oder „Lähmungsbälle") nach meinem Dafürhalten die beste Fassung des „Ur-Bomb-Jack's".

Manfred Kleimann

Grafik	8
Sound	9
Spielablauf	8
Motivation	10
Preis/Leistung	8

Fade

Programm: Runner, **System:** C-16, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Firebird, **Bezugsquelle:** Kaufhäuser.

Wieder mal gibt es den Mann mit dem Jet-Pac auf dem Rücken für den C-16. Nur, daß dieser mal nicht über irgendeine Planetenoberfläche schwebt und Aliens abschießt, sondern Schlüssel einsammeln muß und dabei eine Berührung mit Feinden vermeiden soll. Die Spielidee von **RUNNER** aus dem Hause **FIREBIRD** zählt nun wirklich mit zu den alleräItesten, und auch die Umsetzung reicht nicht an das legendäre BOOTY heran, das hier wohl Pate gestanden hat. Viel mehr braucht man über dieses Spiel sicherlich nicht zu sagen. Dieses Game gehört zu den Billigspielen, die man lieber erst gar nicht hätte veröffentlichen sollen. Fazit: mißlungener Abklatsch! *str*

Grafik	5
Sound	4
Spielablauf	3
Motivation	2
Preis/Leistung	5

Pingi will nachhause

Programm: Penguin Adventure, **System:** MSX, **Preis:** 64,90 Mark (Modul), **Hersteller:** Konami GmbH, **Bezugsquelle:** Odin-Software GmbH, Hüttenstraße 49, 5100 Aachen, Tel. (0241) 552742.

MSX-User, aufgepaßt! **KONAMI** beschert Euch ein Spiel, das aufgrund seines packenden Handlungsablaufs auf Anhieb zu begeistern vermag (allerdings soll nicht verschwiegen werden, daß Konami schon 1984 ein sehr ähnliches Spiel mit dem Titel ANTARCTIC ADVENTURE auf den Markt gebracht hatte). **PENGUIN ADVENTURE** ist der Titel des Programms, das als Modul angeboten wird; lange Wartezeiten während des Ladens bleiben dem ungeduldigen Spieler somit erspart – klar, aber auch akzeptabel, daß der Preis hier etwas höher angesetzt werden mußte. Doch genug der Vorrede, stürzen wir uns hinein ins PENGUIN ADVENTURE!

Held des Geschehens ist, man ahnt es bereits, ein kleiner Pinguin, den das Schicksal an einen Ort fernab seiner Heimat verschlagen hat. Nichts ersehnt er mehr, als zurück in heimische Gefilde zu gelangen, doch bis dahin ist es ein weiter, beschwerlicher Weg. Zu Beginn des Spiels wird eine Übersichtskarte eingeblendet, welche die aus weit über dreißig Etappen (Levels) bestehende Strecke zeigt, die unser kleiner Held vom Start bis zum Ziel zu bewältigen hat. Anschließend kann man zwischen einem leichteren und einem schwierigeren Spielgrad wählen, und dann geht's auch schon los: Sie sehen die Rückansicht des Pinguins, der eine rechts und links von Bäumen eingesäumte Straße entlangwatschelt. Um ihm mehr Sprungkraft zu verleihen, sollten Sie gleich zu Beginn seiner Heimreise mehrmals den Feuerknopf drücken, worauf er mit einem lustigen Flattern seiner kleinen Flügel reagiert. Nun beschleunigt er auch sein Tempo und ist gerüstet für die Dinge, die da kommen werden. Um sein erstes Etappenziel rechtzeitig zu erreichen, stehen „Pingi" 200 Sekunden zur Verfügung – im ersten Level noch ausreichend Zeit für die Bewältigung der Aufgabe. Auf der Straße befinden sich Maulwurfshügel, aus denen Fische hervorgeschleudert werden – für einen Pinguin natürlich eine willkommene Leckerei! Also versuchen Sie, diese einzusammeln, indem Sie den kleinen Burschen darüberhinwegsteuern oder durch Druck auf den Feuerknopf in die Luft springen lassen, um die begehrten Happen dort einzufangen. Jeder mitgenommene Fisch läßt natürlich auch Ihren Punktstand kräftig anwachsen. Die Maulwurfshügel bergen allerdings auch ihre Gefahren, denn eine Berührung kostet den Pinguin wertvolle Zeit; daher sollten Sie sie nach Möglichkeit umgehen oder überspringen. Gleiches gilt für die schwarzen Löcher, die an vielen Stellen der Straße erscheinen. Hier ist es gar noch wichtiger, ihnen auszuweichen oder den Pinguin darüberhüpfen zu lassen, denn wenn er in eines der Löcher hineinfällt, bedeutet dies einen noch größeren Zeitverlust.

Neben diesen Unannehmlichkeiten gibt es aber auch einige sehr nützliche Dinge, die man sich möglichst nicht entgehen lassen sollte. Durch die Luft fliegende, ihre Farbe verändernde Herzen beispielsweise lassen den kleinen Kerl für einige Zeit buchstäblich auf Wolken schweben, vorausgesetzt, er berührt sie, solange sie noch ihre blaue Farbe besitzen. Sitzt der Pinguin dann auf seiner Wolke (die durch Betätigen des Feuerknopfs in der Luft gehalten wird), so ficht ihn erst einmal eine Weile lang nichts an; in aller Ruhe kann er aber weiterhin Fische, sprich: Bonuspunkte, einheimsen. Auch die durch die Luft schwebenden Flügelpaare haben ihre besondere Bewandtnis: Gelingt es dem Kleinen, sie zu ergattern, so wird er schnurstracks in den Himmel getragen, wo er weiter auf Fischfang gehen kann, aber auch den auf ihn zufliegenden Meteoren ausweichen muß. In diesem Zwischenspiel hat er die Chance, seinen Punktstand noch einmal erheblich aufzubessern.

Nach einiger Zeit jedoch muß der Pinguin diese wahrhaft himmlischen Regionen wieder verlassen und sieht sich unversehens wieder auf den Boden der Tatsachen zurückversetzt. Mit etwas Glück, viel Geschick und guter Reaktion wird man noch vor Ablauf der Zeit das erste Etappenziel erreichen. Es ist ein Thronähnliches Gebilde, wo der Kleine nun erst einmal tüchtig verschnaufen und sich den Schweiß von der Stirn wischen muß (grafisch sehr nett gemacht). Weiter geht es dann in einem Höhlenlabyrinth, durch welches man sich hindurchkämpfen muß; danach folgt eine Eisbahn, auf der noch zusätzliche Gefahren auf den Spieler warten. Seltsamen schwarzen Wesen gilt es auszuweichen; wird man von ihnen erwischt, so bedeutet dies den Verlust eines der drei Leben. Am Ende dieser Etappe wartet ein schrecklicher, feuerspeiender Drache auf unseren kleinen Helden. An ihm vorbeizukommen, ist mir bislang leider noch nicht gelungen –

jedesmal war hier die Endstation meiner Reise.
Doch wie wär's, wenn Sie einfach mal Ihr Glück versuchen? Ich denke, Sie werden mit PENGUIN ADVENTURE viel Spaß haben. Nicht nur aufgrund seiner guten Grafik und seines ansprechenden Sounds, sondern auch wegen des abwechslungsreichen Geschehens kann ich dieses gleichwohl amüsante wie spannende Spiel jedem MSX-User nur wärmstens empfehlen. Mit der Einschränkung allerdings, daß er nicht schon im Besitz des *Antarctic Adventure* sein sollte, denn diese beiden Spiele sind sich doch zu ähnlich,als daß sich die Anschaffung des PENGUIN ADVENTURE noch lohnen würde. Ich für meinen Teil habe den kleinen Kerl ins Herz geschlossen. Sie auch?

Bernd Zimmermann

Top Hit

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	9

WANTED!

Peter Jones und Trevor Lever, Adventure-Freunden bereits durch HAMPSTEAD und TERRORMOLINOS bekannt, sind die Programmierer des brandneuen Spiels **DODGY GEEZERS** von **MELBOURNE HOUSE**, in dem Sie einen ebenso kniffligen wie amüsanten Kriminalfall lösen müssen. Die C-64-Version ist bereits fertiggestellt, Konvertierungen für andere Systeme werden in Kürze folgen.
ASM-Leser haben schon jetzt die Chance, eine von **20 Commodore-Kassetten** zu gewinnen.
Schicken Sie einfach eine Postkarte mit dem Kennwort **DODGY GEEZERS** bis spätestens 15. März '87 an:
TRONIC-Verlag, ASM-Redaktion,
Postfach 870, 3440 Eschwege

DODGY GEEZERS

Verwandlungs-„Kunst"?

Programm: Transformers, **System:** C-64, **Preis:** ca. 40 Mark, **Hersteller:** Activision.

TRANSFORMERS (Battle To Save The Earth) ist das neue Programm von **ACTIVISIONS** einstigem Wunderkind David Crane, der die Atari-VCS-Spieler einstmals mit Spielen wie *Decathlon* und *Pitfall II* beglückte. Sein neuestes Werk TRANSFORMERS ist als Actionspiel für Kinder konzipiert. Das Programm ist (von der C-64-Disk) erfreulich schnell geladen, und ein kleines Menü eröffnet einem die Möglichkeit, sich vor dem Spielbeginn noch eine Anleitung „reinzuziehen". Wer nun aber Instruktionen in Textform erwartet, wird „enttäuscht". Die Anleitung zu TRANSFORMERS besteht aus einer Reihe überdurchschnittlich guter Grafiken, die wie eine Art Comic gezeigt werden und zu denen der Computer die Hintergrundgeschichte erzählt (!!!). Hier wird das Ganze aber etwas widersprüchlich: Wie soll ein vielleicht acht- oder zehnjähriges Kind das englische Genuschel, das aus dem Lautsprecher kommt, verstehen oder sogar begreifen ??

Na ja, hier also kurz das Wichtigste aus der Geschichte: Es ist nun schon einige Millionen Jahre her, daß auf dem Planeten Cybertron ein Krieg zwischen den herrschsüchtigen Decepticons und den friedliebenden Autobots herrscht. Nachdem sämtliche Energiereserven Cybertrons in diesem Krieg verpulvert worden waren, verlegte man die Schlacht in den Weltraum. Eines der Raumschiffe geriet, nachdem es in einem Kampf schwer beschädigt worden war, in das Schwerkraftfeld der Erde und stürzte auf derselben ab. Vier Millionen Jahre später wurden die Selbstreparatureinrichtungen des Raumschiffes durch einen Vulkanausbruch reaktiviert und die im Raumschiff befindlichen Roboter (anscheinend Angehörige beider Sorten wurden repariert, wobei die Autobots zu Autos und Lastwagen umgebaut wurden) zum Leben erweckt. Die nun wieder aktiven Decepticons wollen jetzt die Energiereserven aus acht verschiedenen Quellen klauen, um die Autobots endgültig zu besiegen und die absolute Herrschaft zu erlangen. Ganz nebenbei geht hierbei (sozusagen als Nebeneffekt) die Erde hopps.

Dies gilt es nun (wer hätte es gedacht ?) zu verhindern. Glücklicherweise hat man rechtzeitig von den Plänen der Decepticons erfahren und auch eine Karte, auf der sämtliche Angriffsziele der Decepticons verzeichnet sind und einige andere Informationen über die Pläne der Schurken erfahren können (na so ein Zufall). Dem Spieler stehen also die Karte und das Kommando über die acht Autobots zu.

Man muß die Autobots strategisch geschickt auf der Karte verteilen und die Angriffe der Decepticons durch simples Abschießen vereiteln. Zugegeben, bei TRANSFORMERS hat man (wieder einmal) einen recht hohen grafischen Aufwand getrieben. Man bekommt zweifellos „viel" Software fürs Geld. Aber was nutzt das, wenn das Spielkonzept langweilig ist? Die kurzen „Trickfilmsequenzen", in denen sich die Roboter in den jeweiligen fahrbaren Untersatz verwandeln sind schlichtweg miserabel. Die Musik ist das von Russell Lieblich interpretierte TRANSFORMERS-Thema, das auch schon bei dem OCEAN-Programm in einer anderen Version zu hören war, allerdings gefiel mir dieses (obwohl es auch nicht gerade ein Hitprogramm war) besser als TRANSFORMERS von Activision.

Ulrich Mühl

Grafik	7
Sound	8
Spielablauf	5
Motivation	5
Preis/Leistung	6

'ne ganze Menge Geld ...

Programm: Mega Bucks, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Firebird Software.

FIREBIRD setzt die Liste ihrer „Low-Budget"-Spiele fort. Eine Neuerscheinung für den Spectrum nennt sich **MEGA BUCKS.** Hier geht's um eine Menge Geld. Ein exzentrischer Professor namens Maxbillion der Dritte ist verstorben, und sein amerikanischer Neffe Rock Carrington (Nein – das ist nicht der Typ aus dem Denver-Clan!) soll das Erbe antreten – eine Mrd. Dollar!

Um nun aber an das Geld zu kommen, muß in der Villa des verstorbenen Professors eine Videokassette gefunden werden. Aber wie es sich für einen Professor gehört, war Maxbillion sehr verwirrt und hat einige Dinge durcheinander gebracht, teils unwillkürlich, teils absichtlich, um es dem Erben so schwer wie möglich zu machen.

Angefangen wird im Vorgarten der Villa, wo man sogleich einen magischen Kri-

Der Erstschlag

Programm: Assault Machine, **System:** C-64, **Preis:** 35 Mark (Kass.), 45 Mark (Disk.), **Hersteller:** Nexus, England, **Bezugsquelle:** U.a. Leisuresoft, Dortmund.

ASSAULT MACHINE heißt das neueste Programm von **NEXUS,** das eine Mischung aus Strategie- und Actionspiel darstellt. Es geht darum, den 'Feind', der sich auf einer Gruppe von Inseln eingenistet hat und dort seine Assault Machine (Angriffsmaschine) zusammenbaut, zu vernichten, bevor er uns (mal wieder uns, immer wir ...) vernichtet.

Um dieses zu erreichen, haben wir drei Athmosphärenjäger, vier Droiden und eine ganze Menge Bomben, mit denen die Jäger bestückt werden können.

Aufgabe des Spielers ist es nun, sämtliche Inseln erst von den Droiden durchsuchen zu lassen (wofür man den Droiden seiner Wahl aber erst auf der jeweiligen Insel absetzen muß), um die Positionen der feindlichen Stationen ausfindig zu machen, die man anschließend mit einem Bombenhagel vernichten muß. Nun aber von Anfang an. Als erstes fragt mich mein C-64, ob ich meine Droiden anders ausstatten will (jeder von ihnen kann sechs Ausrüstungsgegenstände bei sich tragen, was aber auch Einfluß auf andere Faktoren hat. Je mehr Gegenstände ein Droid bei sich trägt, desto langsamer wird er). Will ich aber nicht! Also gleich in den Spiel-Modus ! Auf dem Bildschirm erwartet mich eine doch recht ruckelig scrollende Karte, auf der ich die Insel, die ich als nächstes anfliegen will, auswählen kann. Nun noch rasch einen Droiden eingepackt, und ab geht's! Denkste! Der Anflug auf die Insel ist zwar grafisch passabel gestaltet, spielerisch erreicht er aber kein sehr hohes Niveau. Nachdem ich die Anflug-Sequenz überstanden habe, geht es auf der Insel weiter. Aus der Vogelperspektive mache ich meinen Jäger aus, der über eine miserabel scrollende Landschaft fliegt und (natürlich) von den Abfangschiffen der Invasoren angegriffen wird. Was folgt, dürfte klar sein ... päng, päng!! Der Droid wird abgesetzt, die Insel verlassen. Sobald der Droid die Insel abgesucht hat, wobei er allerdings auch angegriffen werden kann (in diesem Falle leistet man ihm im wahrsten Sinne des Wortes 'Schützenhilfe'), werden die Feindstationen auf der Insel zerbombt. Natürlich kann man auch einen zweiten Droiden auf einer anderen Insel absetzen, während der andere Droid noch seine Insel absucht. Naja, so geht das dann halt, bis man entweder gewonnen oder alles, was man hat, verloren hat.

ASSAULT MACHINE wäre sicherlich ein gutes Programm, wenn die Grafik von Grund auf neu gestaltet würde; so aber verdirbt einem die mäßige Grafik das Spielen. Der Sound (um ihn auch zu erwähnen) liegt ebenfalls unter dem Durchschnitt. Schade! *uli*

Grafik	6
Sound	5
Spielablauf	9
Motivation	6
Preis/Leistung	6

stall, einen Kassettenrecorder und einen Notizblock findet. Dann wird es aber schon schwierig: Das Haus ist durch eine Alarmanlage gesichert, die beim Betreten der Villa wenig später „losgeht“ und ein tödliches Gas aussprüht (Game-Over, sorry!), und der Weg aus dem Vorgarten wird duch eine fleischfressende Pflanze (mampf!) versperrt. Nun ist guter Rat teuer, aber was tut man nicht alles für eine Mrd. Dollar (na ja, bei dem niedrigen Stand des Dollars lohnt es sich ja sowieso kaum...). Die Grafik ist für ein solches „Billig-Spiel“ gut, zeitweise erinnert sie etwas an die Mikro-Gen-Spiele. Der Sound ist wieder mal schwach, jedoch besser als überhaupt nichts! Insgesamt ist MEGA BUCKS ein Spiel, das für wenig Geld viel bietet. Also, führen Sie Rock zu seinem Vermögen!

Stefan Swiergiel

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	7
Preis/Leistung	8

OLDIE IM MÄRZ

Ein wahrhaft „zauberhaftes" Spiel!

Eine böse Macht hat die Herrschaft über die Erde ergriffen. Nach und nach werden alle (guten) Zauberer überfallen und in ein Schloß entführt. Alle? Nein, einer wurde übersehen! Was passiert, liegt auf der Hand, denn es ist ja wohl Ehrensache, daß er sich sofort daranmacht, seine armen Kollegen zu befreien. Dies ist, kurz zusammengefaßt, die Spielidee unseres heutigen OLDIES. Es handelt sich – viele von Ihnen werden es sicher jetzt bereits wissen – um SORCERY von VIRGIN GAMES.

Programm: Sorcery, **System:** Schneider, Spectrum, MSX, C-64, Enterprise, **Preis:** Ca. 32 Mark, **Hersteller:** Virgin Games, England, **Bezugsquelle:** Einzelhandel.

Die erste Programmversion wurde für den Spectrum veröffentlicht, von der man aber abraten kann. Die Grafik ist sehr schlecht, und der Spielablauf läßt ebenfalls zu wünschen übrig. Nicht so bei der Schneider-, MSX- und Commodore-Version, die vor knapp zwei Jahren auf den Markt kamen. Die beste Fassung ist, das dürfte unbestritten sein, das Schneider-SORCERY. Zu Beginn der „Schneider-Ära" war die Software noch fast durchweg von minderwertiger Qualität; meist boten die Programme, nach endlos scheinenden Ladezeiten, miserable Grafiken und öden Sound – und das für in vielen Fällen zu hohe Preise! Doch das Flehen der User wurde erhört: SORCERY leitete ein ganz neues „Schneider-Feeling" ein. Nach dem relativ schnellen Laden des Programms ertönt ein guter Sound, und per Druck auf den Feuerknopf (SORCERY kann auf dem Schneider nur mit Joystick gesteuert werden) geht's dann auch schon los. Ihre Aufgabe dürfte wohl klar sein: Lassen Sie Strategie und Geschick walten, um die anderen Zauberer zu befreien. Wie üblich hat sich dabei die ganze Welt gegen den Spieler verschworen, aber das sind wir ja schon gewöhnt...

Der Ort der Handlung ist das Schloß mit seiner näheren Umgebung. Durchstöbern Sie die 40 Räume (beim MSX sind es sogar 50!) nach nützlichen Gegenständen, und wenden Sie diese auch richtig an! Leider kann man nur jeweils einen Gegenstand tragen. Die einzelnen Orte sind durch Türen miteinander verbunden. Klar, daß diese nicht alle offenstehen! Also gibt es auch hier die fieberhafte Suche nach den passenden Schlüsseln. Die Wächter des Schlosses können zeitweise ganz schön nerven, doch die richtige Waffe am richtigen Gegner angewandt, verschafft dem Spieler wieder (die wohlverdiente) Ruhe.

Zurecht ist SORCERY der größte Erfolg von VIRGIN GAMES. Die Supergrafik (die Sprites miteingeschlossen) und ein zügiger Spielablauf machen diesen Oldie zu einem echten Goldie.

Stefan Swiergiel

Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	9

Joysoft

Adressen: Joysoft Düsseldorf
Humboldtstr. 84
4000 Düsseldorf 1
Tel. 02 11 / 6 80 14 03

Joysoft Köln
Matthiasstr. 24–26
5000 Köln 1
Tel. 02 21 / 23 95 26

Versandanschrift: Joysoft Köln
Berrenratherstr. 159
5000 Köln 41
Tel. 02 21 / 41 66 34

COMMODORE C16/C116/PLUS4	Cass.	Disk.
Bridgehead	32,00	
Datei	29,90	
Datei Manager	29,90	29,90
Fighting Warrior	29,90	
Five Star	35,00	
Football Manager	29,00	
Ghost'n Goblins	29,90	
Graphik Designer	29,00	
Hardcopy	19,90	
Jump Set	35,00	
King Size 50 Games	39,00	
Knock Out	14,95	
Legionaire	24,00	
Magician Curse	24,90	
Paint Box	29,00	
Prg.-Sammlung Utilitys	29,90	
Saboteur	29,90	
Scooby Doo	24,90	
Shaloin Road	29,00	
The Way Of Expl. Fist	29,90	
Trailblazer	35,00	
Winter Olympiade	32,00	
Xcellor 8	24,90	
Yie Are Kung Fu II	29,00	

COMMODORE C 64	Cass.	Disk.
Ace Of Aces	35,00	45,00
Acro Jet	32,00	47,00
Airline	39,00	49,00
Aliens	37,00	47,00
American Cup Challenge	35,00	45,00
Ams Advanced Music Syst.		135,00
Antiriad	35,00	42,00
Arcticfox	35,00	45,00
Art Studio	49,00	69,00
Assault Machine		45,00
Asterix	32,00	45,00
Bard's Tale		65,00
Battle of Britain	39,00	49,00
Boulder Dash Const. Kid	35,00	39,00
Break Thru	35,00	45,00
Championship Wrestling	35,00	47,00
City Cobra	35,00	45,00
Crusade in Europe	35,00	49,00
Crystal Castels	32,00	45,00
Deactivator	29,95	39,95
Destroyer		47,00
Die Erbschaft	45,00	55,00
Donkey Kong	29,00	47,00
Dragon's Lair II	35,00	45,00
Druid	32,00	45,00
Eis und Feuer		59,00
Footballer of the Year	35,00	45,00
Gamemaker	54,00	64,00
Gamemaker Science Fiction		49,00
Gamemaker Sports		49,00
Gauntlet	35,00	47,00
Ghost'n Goblins	29,00	39,00
Glider Rider	35,00	45,00
Hacker II	39,00	49,00
Halley Project		49,00
Highlander	35,00	47,00
Hollywood Poker		49,00
Hot Wheels	32,00	45,00
Howard the Duck	35,00	47,00
Hypaball	35,00	47,00
Ikari Warrier	32,00	45,00
Infiltrator	32,00	45,00
It's a Knock Out	32,00	
Labyrinth	39,00	49,00
Leather Goodness of Phobo		75,00
Legend of Kage	35,00	45,00
Marble Madness	37,00	47,00
Moonmist		69,00
Movie Monster	35,00	47,00
Paperboy	29,00	39,00
Phantasy 1 Deutsch		49,00
Sanxion	35,00	47,00
Sentinel	39,00	49,00
Shanghai	39,00	49,00
Silent Service	37,00	47,00
Skate Rock	32,00	45,00
Sky Runner	35,00	45,00
Space Harrier	35,00	47,00
Sport 4	35,00	45,00
Star Glider	39,00	49,00
Street Hawk	32,00	
Street Machine	32,00	45,00
Super Cycle	32,00	47,00
Superhuey II	35,00	45,00
Superstar Ping Pong	32,00	45,00
Tarzan	32,00	45,00
The Great Escape	35,00	
The Pawn		65,00
They sold a million III	35,00	47,00
Tigers in the Snow	39,00	49,00
Tomahawk	35,00	45,00
Top Gun	35,00	47,00
Tracker	39,00	47,00
Trailblazer		49,00
Transformer		49,00
Trivial Pursuit	39,00	49,00
Uchimata	32,00	45,00
Ultima IV		59,00
Vera Cruz	45,00	55,00
Vietnam	32,00	45,00
Vorpal Utility Kit		59,00
Warrior II	35,00	47,00
Werner	29,00	39,00
World Geography		47,00
Worldgames	35,00	47,00
Xevious	35,00	45,00
Yie Are Kung Fu II	35,00	45,00
Zyron	29,00	29,00

AMSTRAD / SCHNEIDER	Cass.	Disk.
1942	32,00	45,00
Aliens	37,00	47,00
Americas Cup Challenge	35,00	45,00
Anals of Rome	35,00	49,00
Antiriad	32,00	45,00
Avenger	35,00	45,00
Bomb Jack		39,00
Breakthru	35,00	45,00
City Cobra	35,00	47,00
Cristal Castles	35,00	45,00
DBase II		199,00
Deactivator	29,90	47,00
Die Erbschaft	45,00	55,00
Dragon's Lair	29,90	39,90
Druid	35,00	45,00
Footballer of the Year	35,00	47,00
Gauntlet	35,00	47,00
Ghost'n Goblins	29,90	39,90
Hacker II	39,00	49,00
Hanse	39,00	54,00
Hijack	35,00	49,00
Hollywood Poker		69,00
Howard the Duck	35,00	45,00
Ikari Warrier	32,00	45,00
Infiltrator	32,00	45,00
It's Knock out	29,90	39,90
Konamis Golf	32,00	
Leaderbord	35,00	47,00
Legend of Kage	35,00	45,00
Lightforce	32,00	
Miami Vice	32,00	45,00
Paperboy	32,00	42,00
Revolution Saboteur	32,00	47,00
Sai Combat	29,00	39,00
Samantha Fox Strip Poker	35,00	47,00
Scooby Doo	32,00	45,00
Silent Service	35,00	47,00
Soccer 86	39,00	49,00
Space Harrier	35,00	45,00
Spindizzy	39,00	49,00
Starglider	45,00	55,00
Street Machine	32,00	45,00
Tarzan	32,00	45,00
Thai Boxing	29,90	39,90
Tomahawk	32,00	47,00
Top Gun	35,00	45,00
Trivial Pursuit	39,00	49,00
Werner	29,00	39,00
Winter Games	35,00	47,00
Xevious	35,00	45,00
Yie Are Kung Fu II		45,00

ATARI 800		
Acro Jet	35,00	47,00
Airlines	39,00	49,00
Airwolf	39,00	
Boulder Dash Constr. Kit	35,00	45,00
Collossus Chess 3.0	39,00	49,00
Crusade in Europe	39,00	49,00
Ghostbusters	39,00	65,00
Goonies	35,00	47,00
Hardball	35,00	45,00
International Karate	37,00	49,00
Jump Jet	32,00	45,00
Kaiser		69,00
Leaderbord		42,00
Mercenary	35,00	47,00
Nato Commander	39,00	49,00
Pitstop Quiwi		45,00
Second City	25,00	35,00
Silent Service	35,00	47,00
Smash Hits VI		45,00
Soloflight II	35,00	47,00
Summer Games I		47,00
Super Huey	35,00	47,00
Tomahawk	35,00	47,00
Trailblazer		42,00
Ultima III		59,00
Ultima IV		59,00
Vietnam		42,00
1942	29,00	
Acro Jet	29,90	
Aliens	37,00	
Antiriad	35,00	
Art Studio	49,00	
Asterix	32,00	
Avenger	35,00	
Bobby Bearing	29,00	
Breakthru	35,00	
Camelot Warriors	32,00	
City Cobra	35,00	
Colossus 4.0	39,00	
Crystal Castles	35,00	
Dandy	29,00	
Deactivator	29,00	
Donky Kong	29,90	
Elite	55,00	
Fairlight II	35,00	
Foorballer of the Year	35,00	
Future Knight	29,90	
Galvan	29,00	
Gauntlet	32,00	
Ghost'n Goblins	29,00	
Goonies	39,00	
Graphik Advent. Creator	69,00	
Great Escape	35,00	
Hacker II	39,00	
Highlander	29,00	
Hypaball	35,00	
Infiltrator	32,00	
International Karate	32,00	
It's Knock out	29,90	
Jack the Nipper	31,00	
Konamis Golf	29,90	
Miami Vice	29,00	
Paperboy	32,00	
Rebell Planet	35,00	
Revolution	32,00	
Sai Combat	29,00	
Samantha Fox Strip Poker	35,00	
Scooby Doo	29,00	
Shaolin's Road	35,00	
Silent Service	32,00	
Space Harrier	29,90	
Supersoccer	32,00	
Terra Cresta	29,90	
Thanatos	35,00	
They sold a million III	35,00	
Tomahawk	35,00	
Winter Games	35,00	
Yie Are Kung Fu II	32,00	

SINCLAIR QL	
Super Astrologer Deluxe	69,00
Super Astronomer V1.4	49,00
Super Backgammon V3.0	49,00
Super Media Manager	109,00
Super Monitor Dissassemb.	59,00
Super Sprite Generator	79,00
Supercharge Compiler	159,00

COMMODORE AMIGA	
A Mind Forever Voyaging	95,00
Adventure Constr. Set	95,00
De Lux Paint	229,00
De Lux Print	229,00
De Lux Video	229,00
Defender of the Crown	69,00
Flightsimulator II	149,00
Hacker II	79,00
Hollywood Poker	79,00
Instant Music	75,00
Jet	149,00
Jewels of Darkness	69,00
K-Seka	139,00
Lattice C Compiler	298,00
Leaderbord	69,00
Marble Madness	69,00
MCC Pascal	269,00
MCC Tool Kit	119,00
Moonmist	79,00
Music Studio	79,00
Silent Service	79,00
Super Cycle	59,00
Tass Time	69,00
The Pawn	69,00
Trinity	89,00
Winter Games	69,00
Worldgames	65,00

ATARI ST	
A Mind Forever Voyaging	95,00
Adventure Twin-Pack	59,00
Championship Wrestling	59,00
Corner Man	79,00
DB Calc	119,00
DBase II	199,00
Firelord	69,00
Flight Simulator II	149,00
Gauntlet	59,00
GBA Basketball	65,00
Hacker II	69,00
Hanse	79,00
Hitchhikers Guide	99,00
Hollywood Poker	69,00
International Karate	65,00
Jet	149,00
Karate Kit 2	69,00
K-Seka	139,00
K-Spread	139,00
Lattice C-Compiler	298,00
Leaderbord	69,00
Leaderbord Tournament	49,00
Mercenary + Second City	75,00
Moonmist	79,00
Music Studio	79,00
Operation Hong Kong	49,00
Phantasie	65,00
Pinball Factory	69,00
Printmaster	89,00
Protext	148,00
Psion Chess	69,00
Quiwi	59,00
Shanghai	65,00
Silent Service	79,00
Space Station	69,00
ST Karate	69,00
Star Glider	79,00
Strike Harrier Force	59,00
Strip Poker	59,00
Sundog	89,00
Super Cycle	59,00
Superhuey	69,00
Tasstimes	65,00
Terristrial Encounter	59,00
Thai Boxing	39,00
The Pawn	79,00
Top Secret	79,00
Trinity	85,00
Ultima II	79,00
Winter Games	69,00
Worldgames	79,00

Umgehend kostenlose Preisliste anfordern.

SPACE HARRIER

PAPERBOY

SCOOBY-DOO

Katalog mit unzähligen Spielbeschreibungen anfordern gegen 2,– DM in Briefmarken.

85er Game – 87er Preis

Programm: Java Jim, **System:** C-64, **Preis:** 10 Mark, **Hersteller:** Creative Sparks, England, **Bezugsquelle:** U. a. Leisuresoft, Dortmund.

JAVA JIM ist ein neuaufgelegtes Produkt (erstmals 1985 veröffentlicht) des englischen Herstellers **CREATIVE SPARKS**, das unter dem Low-Budget-Label **SPARKLERS** in der sogenannten „199-Range" erschienen ist. In England muß man derzeit also für das Spiel etwa sechs Mark zahlen, in Deutschland kann man es für ganze zehn Märker sein Eigen nennen.

Java Jim, der Archäologe, ist bei seinen Ausgrabungen auf einen heiligen Gegenstand gestoßen. Als er diesen an sich nimmt, erweckt er damit den vor Urzeiten gestorbenen Onesh, Gott des Vulkans, zu neuem Leben. Dieser rächt sich für den begangenen Frevel prompt damit, daß er Java Jim in ein Verlies einsperrt, aus dem es für den braven Helden des Geschehens nur eine Möglichkeit des Entkommens gibt: Er muß versuchen, verschiedene Wertgegenstände einzusammeln, die er dann gegen die Teile eines Fluchtfahrzeuges eintauschen kann.

Erschwert wird die Aufgabe durch Lavabrocken, die von dem wieder ausgebrochenen Vulkan ausgespien werden. Der Spieler muß nun also versuchen, der Lava zu entgehen und gleichzeitig Löcher in die Erde zu schaufeln, wo unter Umständen die wertvollen Tauschobjekte verborgen sein können. Es geschieht, indem man Java Jim langsam über das aus kleinen Quadraten bestehende Spielfeld hüpfen läßt. An einigen Stellen werden Ikonen erscheinen, von denen wiederum einige die ersehnten Gegenstände beherbergen. Die verschiedenen Symbole kennzeichnen Gegenstände von unterschiedlichem Wert; weiterhin gibt es ein Symbol, das, wenn man es aufgenommen hat (geschieht durch Drükken des Feuerknopfs), einen Übersichtsplan auf dem Bildschirm erscheinen läßt, dem die Verteilung der Objekte über das Spielfeld zu entnehmen ist. Eines der Symbole läßt den Vulkan in der Mitte des Bildschirms verschwinden und stattdessen eine Treppe erscheinen, setzt aber gleichzeitig auch ein seltsames Krabbeltier frei, das es auf Sie abgesehen hat. Schaffen Sie es, die Treppe zu erreichen, ohne mit dem Tier in Berührung zu kommen, so gelangen Sie in einen Raum, in dem Sie nun die bis dahin aufgesammelten Gegenstände eintauschen können. Hier ist jedoch Eile geboten, denn wenn Sie zu lang zögern, werden Sie nicht nur um die Früchte Ihrer Arbeit, sondern auch um die Ecke gebracht. Sie sehen in diesem Bild, was Sie an Wertgegenständen bei sich tragen sowie eine Menge Einzelteile, die zusammengesetzt Ihr Fluchtgefährt ergeben. Suchen Sie sich nun also einzelne Teile Ihres Besitzes aus, oder setzen Sie Ihr gesamtes Hab und Gut ein, und bieten Sie dies zum Tausch gegen Einzelteile des Fluchtfahrzeugs an. Es wird Ihnen nun mitgeteilt werden, welchen Wert Sie bei sich tragen und was Sie dafür bekommen können.- Doch zurück zum Ausgangsbild! Hier sind außer den Ikonen auch einige schwarze Felder zu sehen. Diese haben zwei Eigenschaften: Wenn Sie daraufspringen, können Sie sich zu einer anderen Stelle des Feldes teleportieren lassen, was hin und wieder sehr vorteilhaft sein kann. Landet aber einer der Lavabrocken auf solch einem Feld, so entschlüpfen ihnen Spinnen (noch relativ harmlos) und Käfer (tödlich). Es ist also besser, die schwarzen Felder zu meiden, um zu verhindern, daß Lavabrocken dort auftreffen. Sollte aber der Käfer hinter Ihnen her sein, so gibt es immerhin noch eine kleine Chance, ihm zu entkommen: Versuchen Sie, ihn unter die herabfallende Lava zu locken – sie werden sehen, sie bekommt ihm genau so wenig wie Ihnen selbst!

JAVA JIM ist ein „Billigspiel", das läßt sich natürlich nicht leugnen. Die Grafiken sind sehr einfach, die Spielidee längst nicht mehr neu, der Sound gar noch eine Spur schwächer. Und doch ist das Spiel trotz seiner schlichten Aufmachung fesselnd und unterhaltsam. Die zu lösende Aufgabe ist schwierig, was für anhaltende Spielfreude sorgt. Insgesamt also ein Game, das seinen Preis bestimmt wert ist. Schaut's Euch mal an!

Bernd Zimmermann

Grafik	5
Sound	4
Spielablauf	7
Motivation	9
Preis/Leistung	10

In den Tiefen der Tod

Programm: Dunjunz, **System:** BBC, **Preis:** ca 10 DM, **Hersteller:** Bug-Byte, England.

Auch die Freunde des BBC können mal wieder auf ihre Kosten kommen. Denn tief unten im Labyrinth des **DUNJUNZ** gibt es mal wieder was zu finden. Neben einem BBC können Sie noch ein paar gute Freunde gebrauchen, um Ihre Mission erfolgreich zu beenden und den „Chalice of Binding" (frei übersetzt heißt das etwa „Kelch voll Binding") zu entdecken, den der böse Dämon Mackscrane versteckt hat. An diesem **Bug-Byte**-Spiel können sich nämlich vier Leute gleichzeitig beteiligen.

Es gilt, die vier Charaktere, den Wizard, den Ranger, den Barbarian und die (!) Warrior sicher in die Tiefen des DUNJUNZ zu bringen, um die Aufgabe erfüllen zu können. Der Bildschirm ist viergeteilt, wobei sich links oben Ranger bewegt, im Feld rechts oben sieht man Wizard, links unten Barbarian und rechts unten Warrior. Die Steuerung erfolgt per Tastatur, wobei für jede Figur sechs unterschiedliche Tasten zur Verfügung stehen (ein wahres Gewühl, wenn man wirklich zu viert spielt). Natürlich haben die Figuren unterschiedliche Eigenschaften in Bewaffnung, Kampfkraft und magischen Fähigkeiten.

Insgesamt sind 25 Level zu bewältigen, wobei der nächste Level immer dann erreicht wird, wenn mindestens eine Figur noch lebt und den Ausgang erreicht hat. Im Labyrinth verstreut sind Schätze, Nahrung, Waffen, Medikamente, Teleporter, Türen, die dazugehörigen Schlüssel und und und.

Übrigens, nachdem Sie einen Level bewältigt haben, besitzen alle Figuren wieder ihre Ausstattung und sind auch kräftemäßig wieder voll auf der Höhe. Also dann, stürzen Sie sich ins Abenteuer! *c.e.f.*

Grafik	8
Handhabung	5
Spielablauf	8
Motivation	7
Preis/Leistung	10

c16chris

C-C Log 1, 2, 37 – oder was?

Programm: Palitron, **System:** Schneider, **Preis:** 39 DM (Kass.), 49 DM (Disk.), **Hersteller:** The Edge, England.

Zugegeben, „Omicron 2 Eridani Triple-Code red m-class star" geht etwas schwer über die Lippen, aber das ist auch nicht der Grund, weshalb sich so wenige Beobachtungsteams hierhin wagen, 11,9 Lichtjahre von der guten alten Erde entfernt. Bisher gab es nur die eine Kolonie, die alle 100 Jahre vom zentralen Kolonisationsbüro überprüft wird. Wenn ich meinem Handbuch glauben kann, handelt es sich bei Palitron um eine der langweiligsten Kolonien, die während des C-C-Dienstes abzuchekken sind. Na, dann kann ich mir denken, daß man hierfür stets Neulinge wie mich einsetzt. Aber warum ausgerechnet mich? Warum muß gerade diese Routineaufgabe sich in einen Alptraum verwandeln?

Tja, mein Schicksal...denn was ich da von den Instrumenten ablesen kann, ist schlecht: Nicht nur, daß die Stadt PALITRON völlig tot ist, sondern auch das gesamte Land drumherum. Sieht aus wie eine wahnwitzige Energiequelle im Innern der Stadtmauern. Die Werte übersteigen alle, je von C-C aufgezeichneten Messungen. Demzufolge ist das hier ein Fragment aus einem anderen Universum. Ja, das muß es sein.

In der Stadt gibt es eine Reihe von kristallförmigen Gebilden, und soweit ich sehen kann, töten Sie alles Lebende. Keine zehn Pferde bringen mich da runter (zum Helden habe ich wirklich nicht das Zeug!). Es gibt nur eine Möglichkeit, da unten Ordnung zu schaffen: Mir muß es gelingen, einen Roboter der Servoklasse in der Stadt zu aktivieren. Laut Herstellerangaben soll dieses möglich sein, doch ich kenne niemanden, der es schon einmal probiert hat. Moment – da ist ja ein D27! Tatsächlich, das Aktivieren hat funktioniert! Jetzt brauche ich nur noch ein paar Infra Class Typ 3 Biest-Module zu finden, und der Kuchen ist gegessen. OK, jetzt melde ich mich erstmal ab. Uff, this is star strike cadet c-c 432345 and over. Und nun? Logo, in dieser Story von **PALITRON,** dem brandneuen Programm von **The EDGE** für die Schneider-Systeme, haben Sie die Kontrolle über den D27-Roboter. Programmiert worden ist es von Charles Goodwin, der auch für Shogun, Strangeloop und Gates of Dawn verantwortlich war. Ziel des Spiels ist es, die überall versteckten Kristalle zu vernichten. Dies erreicht man, indem ein Gegenstand dagegen geworfen wird. Allerdings funktioniert das nur mit bestimmten Gegenständen, die Sie natürlich noch herausfinden müssen. Sehr gelegen kommen die Infra-Class Typ Mark 3 Roboter. Sie sind an einem Schlüssel und Antennen auf dem Kopf zu erkennen. Diese lassen sich nämlich recht einfach programmieren: Mit Hilfe von 14 Befehlen lassen sich die Bewegungen und verschiedene Aktionen steuern. Die Programmierung erinnert dabei etwas an LOGO: Left, Move 5 usw. Die erstellten Programme lassen sich auch abspeichern. Es ist doch immer gut, einen „Sklaven" zu haben, der einem die gefährlichen Arbeiten abnimmt. Besonders gelungen ist die Grafik. Der Handlungsort wird in drei Dimensionen und in 16 Farben dargestellt. Recht bunt, das Ganze. Für Schneider-Besitzer ist PALITRON ein Muß: Tolle Grafiken, programmierbare Roboter, eine Reihe verzwickter Probleme, die für eine hohe Motivation sorgen. Die User von anderen Systemen brauchen nicht mehr lange zu warten, dann gibt es auch eine Version für Sinclair, Commodore und vielleicht auch Atari. So, dann machen Sie sich mal auf nach PALITRON .... *ss*

Grafik	9
Sound	5
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	9

Der „Falke" – Teil Zwo

Programm: Falcon Patrol II, **System:** C-64/128, Spectrum, **Preis:** ca. 10 Mark, **Hersteller:** Bug-Byte, London, England, **Bezugsquelle:** u. a. Micro-Händler, Mönchengladbach.

Der englische Hersteller **BUG-BYTE** hat nun den Vertrieb des VIRGIN-Programmes **FALCON PATROL II** übernommen. Kurz noch einmal zur Story der Fortsetzung zu FALCON PATROL: Der Feind hat „Ihre" Stadt in einem recht bescheidenen Zustand zurückgelassen und holt nun mit einer Hubschrauberstaffel zum tödlichen Schlag aus. Es ist nun am Spieler, das Wenige, was noch von der Stadt übrig ist, zu verteidigen. Dies ist allerdings nicht ganz ohne, da die feindlichen Hubschrauber Flak-Batterien auf dem Boden absetzen, die einen dann zusätzlich noch beschießen. Unser „Düser" wurde, zusätzlich zu den Luft-Luft-Raketen, noch mit Luft-Boden-Raketen bestückt, mit denen man diese Flak-Stationen wiederum attackieren kann. Diese Luft - Boden - Geschosse eignen sich aber auch hervorragend, um die feindlichen Helikopter von oben unter Beschuß zu nehmen. Wer ein nett gemachtes kleines Ballerspiel sucht, das aber auf Grund seiner Schwierigkeit länger beschäftigt, ist (zudem beim Preis) mit FALCON PATROL II recht gut bedient. *uli*

Grafik	7
Sound	6
Spielablauf	7
Motivation	7
Preis/Leistung	7

Gerechtigkeit wird kommen

Programm: Nemesis, **System:** MSX, **Preis:** Ca. 55 Mark, **Hersteller:** Konami,-Frankfurt, **Bezugsquelle:** U.a. ODIN-Software, Aachen.

Bei **NEMESIS** (zu deutsch: Strafende Gerechtigkeit) handelt es sich um ein „Full-Action-Game" der neueren Art, auch wenn die Spielidee schon etwas älter ist. Was mit „Time Bandits" begann, hat hier wohl seinen (vorläufigen) Höhepunkt gefunden.

Sofort nach dem Einschalten des Computers (bei Cartridges gibt es ja keine Ladezeit) erscheint ein perfektes Titelbild, nämlich die exakte Kopie des „Gemäldes" aus der Werbung für dieses Spiel. Bereits dieses Titelbild ist animiert(!). Nach Druck auf den Feuerknopf oder die Leertaste geht's aber sofort zur Sache: Von der ersten Sekunde an muß man darauflosfeuern, bis der Joystick raucht oder die drei zur Verfügung stehenden Hauptschlachtschiffe den Attacken der Feinde zum Opfer gefallen sind. „Amöbe" werden Sie in der mehrsprachigen Spielanleitung genannt, und tatsächlich scheint es bisweilen so, als seien manche Feinde in der Tat organischen Ursprungs. Was man tun muß? Klar, die Feinde vernichten und den geliebten Heimatplaneten retten! So ist das halt bei den Weltraumballereien.

Dennoch läßt sich NEMESIS mit den üblichen Ballergames nicht mehr vergleichen. Was hier an Action, Grafik und Animation geboten wird, hat mit Spielen wie *Galaxian usw.* so gut wie gar nichts mehr zu tun. Immer neue und immer schönere Screens, die sich auch wirklich voneinander unterscheiden, ziehen den Spieler in ihren Bann. Auch die Gestalt, Größe und Eigenart der Feinde ist stets unterschiedlich, man wird immer wieder überrascht. Und das ist es auch, was den besonderen Reiz dieses Spieles ausmacht. Die Levels unterscheiden sich nämlich nicht (wie das leider bei vielen Spielen der Fall ist), lediglich durch die Anzahl der Feinde und die Heftigkeit der Angriffe, hier wird der Spieler in jedem Screen vor neue Probleme gestellt. Anfangs wird man versucht sein, bestimmte Waffenarten überhaupt nicht anzuwählen, weil sie auf den ersten Blick viel zu uneffektiv erscheinen – das wird sich im Spielverlauf jedoch rasch ändern. Und nicht nur das: Allein mit den richtigen Waffen und einer schnellen Schußfolge wird man der Spielsituation nicht gewachsen sein; man muß nämlich auch verschiedene Strategien und Fluglenkungsmanöver anwenden, um erfolgreich zu sein.

Schließlich kann man auch – neben der Wahl der Waffen – Begleitschiffe anfordern, sogenannte SIDEWINDER, die dann mit dem Hauptschlachtschiff im Verband fliegen und ebenfalls mit dem Joystick (oder der Tastatur) gelenkt werden. Man wird rasch herausfinden, wie sich mit einer reaktionsschnellen Joystickbewegung eine Formation auflösen läßt, um dann dem Feind mit einer überraschenden Variante zu begegnen. Angriff, Verzögern, Formation ändern, neue Waffen wählen, Flughöhe variieren, oder zuschlagen – die Anforderungen an den Spieler sind hoch. Zudem muß man sich noch auf die feindlichen Energiekapseln konzentrieren, denn die braucht man, um die Waffen anzuwählen. Man hat auch die Möglichkeit, verschiedene Waffen zugleich einzusetzen.

So alt die Spielidee auch sein mag, die hier gezeigte Grafik ist für Homecomputer absolute Spitzenklasse. Es liegt womöglich am enormen Cartridge-Speicher von sage und schreibe 128 kb (über 1 Megabit), daß man hier so viele verschiedene Szenen in dieser bestechenden Qualität schaffen konnte. Es hat mal jemand gesagt, es sei unmöglich, seriös über dieses Programm zu berichten. Nun, das ist sicher etwas übertrieben, denn auch NEMESIS ist nur ein Computerspiel.

Es hat sich wohl durchgesetzt, daß die Hersteller von Action-Games die Möglichkeit vorsehen, das Spiel auch einmal anzuhalten. Dies ist auch hier der Fall. Zusätzlich gibt es die 2-Speicher-Variante (abwechselnd) und endlich auch einmal die Möglichkeit, mit einer „Continue„-Funktion das nächste Spiel in dem Level zu beginnen, in dem das letzte Spiel endete. Für Leute, die am liebsten Textadventures oder Schachspiele „auflegen", ist NEMESIS wohl nicht empfehlenswert. Wer's jedoch „heiß" mag und auf Herzklopfen, schweißtriefende Stirn und malträtierte Daumen abfährt, der kommt an Nemesis einfach nicht vorbei. Der Leser wird versucht sein, die positive Einseitigkeit dieses Berichts vielleicht einer Anfangseuphorie oder einem Autorenvertrag mit der Firma Konami zuzuschreiben. Beides ist nicht der Fall! Bei NEMESIS wurden ganz einfach alle Möglichkeiten des MSX-Systems ausgereizt. Und das war auch längst fällig!

Wolfgang Rui

Grafik	**10**
Sound	**7**
Spielablauf	**9**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**9**

Unlösbar?

Programm: Orbix the Terrorball, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 26 Mark, **Hersteller:** Streetwise/Domark, Wimbledon, England, **Bezugsquelle:** u.a. T.S. Datensysteme, Nürnberg, Joysoft, Köln.

Vor einer schier unlösbaren Aufgabe werden wohl die Spectrum-Freunde stehen, wenn Sie das Allerlei, was sich bei **ORBIX THE TERRORBALL** abspielt, komplett in den Griff bekommen möchten. **STREETWISE** hat da ein 3D-Spielchen auf den Markt gebracht, das nicht

Ein barbarisches Vergnügen

Programm: Blood 'n' Guts, **System:** C-64, **Preis:** Ca. 35 Mark (Kass.), ca. 50 Mark (Disk.), **Hersteller:** American Action, Malmö, Schweden, **Bezugsquelle:** U.a. Leisuresoft, Dortmund; Computer-Shop, München.

BLOOD 'N' GUTS basiert nach Aussage des schwedischen Herstellers **AMERICAN ACTION** auf einem uralten Sportwettkampf, einem Zehnkampf, bei dem jede Disziplin mit barbarischer Härte geführt wurde. Solchermaßen „heißgemacht", lud ich also das Programm sofort in meinen Commodore ein und erblickte nach dem Laden des Spiels zunächst eine Tafel, auf der vier Kämpfer abgebildet sind. Begleitet wird diese Anfangsszene von einer etwas nervigen Melodie, weswegen ich mir aus den vier harten Männern schleunigst meinen „Schützling" auswählte, um ihn sofort in den Kampf zu schicken.

Nachdem man sich entschieden hat, ob man allein oder zu zweit spielen möchte, kann man noch zwischen einer Trainingsrunde und dem sofortigen Wettkampf wählen (Ersteres ist allerdings vorzuziehen, um sich mit den einzelnen Disziplinen vertraut zu machen). Und dann geht es auch schon los mit der ersten Runde, dem Tauziehen. Die beiden Kontrahenten stehen sich, durch einen kleinen Bach voneinander getrennt, vor einer grafisch sehr schön dargestellten Berglandschaft gegenüber. Ziel ist es, den Gegner in den Bach zu befördern. Der Gewinner des Kampfs wird dann durch den begeisterten Applaus der Zuschauer belohnt.

Als nächstes folgt dann das Turmspringen. Hier müssen Sie versuchen, den Sprung durch Salti etc. so zu „verschönern", daß Sie möglichst viel Punkte dafür bekommen. Weiter geht es dann mit dem Steinrollen. Hiebei muß der Spieler einen Felsbrocken (durch „Rütteln" des Joysticks) einen Berg heraufrollen. Lassen unterwegs Ihre Kräfte nach, so rollt der Stein nicht nur den Berg wieder herunter, sondern auch Ihnen über die Füße. Ausdauer ist also vonnöten. Die nächste Disziplin ist ungewöhnlich: Das Wettsaufen (wer leckt sich da die Lippen?). Hier siegt, wer seinen Bierkrug als erster ausgetrunken hat. Nach diesen noch recht harmlosen Disziplinen wird's nun ein bißchen brutaler: Bei der fünften Disziplin müssen Sie Ihren an eine Holzplatte gefesselten Gegner so lang mit Steinen bewerfen, bis er K.O. ist. Ähnlich hart geht es auch weiter: Beim Knüppelkampf sitzt Ihr Kontrahent auf einem über eine Schlucht gelegten Baumstamm. Ihre Aufgabe ist es, ihn mit Stockschlägen derart zu malträtieren, daß er in die Schlucht herabstürzt. Beim Cat Throwing muß gar mit Katzen in der Gegend herumgeworfen werden; je weiter man die armen Tierchen schleudert, umso mehr Punkte bekommt man dafür. Als nächstes folgt das Mountain Walking; hier müssen Sie auf einem über eine Schlucht gespanntes Seil entlangspazieren und möglichst früher als Ihr Kontrahent eine Holzlatte in der Mitte der Strecke erreichen. Diese können Sie dann solang kräftig schütteln, bis der Gegner vom Seil fällt. Weiter geht es mit dem Axtwerfen; Ihr Gegner steht auf einer Holzkiste – bewerfen Sie ihn solang mit Äxten, bis er herabfällt. Den Abschluß bildet das Armdrücken. Witziger Einfall: Wenn Sie in dieser Disziplin unterliegen, werden Sie von einem kleinen Vögelchen bestraft, das heranflattert und Ihnen auf den Kopf sch....

Einige Disziplinen des Wettkampfs sind originell, andere brutal, manche schon beinahe geschmacklos; es wäre jedoch müßig, über ihre Vertretbarkeit zu diskutieren. Unbestreitbar ist aber, daß die Grafik und der Sound (mit Ausnahme der Titelmelodie) fantastisch gemacht sind. Ich bin ehrlich – mir hat das Spiel viel Spaß gemacht!

Carsten Borgmeier/bez

Grafik	**10**
Sound	**9**
Spielablauf	**7**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**8**

nur grafisch zu überzeugen wußte, sondern auch als überaus intelligent gemacht bezeichnet werden muß! Es gibt 'ne Menge zu tun (bei ORBIX), packen wir's also an!

Sie (und/oder Ihr Spielpartner) steuern ein Rettungs-Raumschiff, das sich hüpfend auf einem relativ großen „Spielplatz" bewegt. Ihre Aufgabe ist es, Ihre Radar- und Detektor-Einrichtung zu benützen, um Teile eines einstmals „gewesenenen" Raumschiffs aufzuspüren. Dazu müssen Sie zunächst einmal für jedes Einzelteil das richtige Modul finden, danach die Wächter ausschalten und das Teil an einen bestimmten Punkt bringen. All das muß innerhalb von 90 Sekunden bewältigt werden, denn sonst fliegt das erworbene „Teil" in die Luft.

„Natürlich" begegnen Ihnen auch bei ORBIX einige lästige Gegner, die es zu beseitigen gilt! Setzen Sie also Ihren Laser ein! Die angreifenden Roboter und Insektenartigen Droiden sind auf alle Fälle zu stoppen. Einige von „der Sorte" legen Minen, während andere – nach ihrem Tode – brauchbare Energie-Felder zurücklassen...

Das Scrolling ist zwar etwas wackelig, die besonderen Effekte sind jedoch in einzigartiger Weise „in den Spectrum" transferiert worden. Überhaupt, das ganze Schlacht- oder Spielfeld ist hervorragend. detailliert dargestellt. Man hat bei ORBIX schon ein „paar Stunden" zu tun, um eine fast unlösbare Aufgabe vielleicht doch zu bewältigen. Es ist wohl eines der besten Spectrum-Spiele, dieses ORBIX THE TERRORBALL! Das einzig Unklare für mich: Wofür oder für wen steht dieser Titel?

mk

Grafik	**9**
Sound	**5**
Spielablauf	**10**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**10**

Leistungs-„Abfall“

(Man könnte es „1944“ nennen!)

Programm: Terra Cresta, **System:** Commodore 64, **Preis:** ca. 36 Mark, **Hersteller:** Imagine, Manchester, England.

Böse Zungen könnten behaupten, daß die „brandneuen“ Ballerspiele immer niveauloser werden. Diese Leute hätte vermutlich sogar recht mit dieser Auffassung! Zu eben diesen Leuten würde ich auch mich zählen. Als ich mir **TERRA CRESTA** von **IMAGINE** zu Gemüte führte, war ich ein weiteres Mal stark enttäuscht. Es scheint mittlerweile eine Art von „Epidemie“ auszubrechen, was sinnlose, einfältige und veraltete Software anbelangt. Nachdem wir das simple, aber nicht minder interessante Spiel *1942* vorgestellt hatten, gingen die Meinungen unserer ASM-Leserschaft zur „Qualität“ dieses Programms auseinander. Mehr noch: Jetzt gibt es gar einen „Nachfolger“, der sich *'43 – One Year after* nennt. Bei diesem „Werk“ handelt es sich meiner Ansicht nach um eine schlechte Kopie des obengenannten. Und: Genau in diese Kerbe stößt nun TERRA CRESTA, ein Spiel, das den anderen in puncto Spielaufbau und -ablauf in Nichts nachsteht. Man wäre geneigt, es **'44 – Two Years After** zu taufen! Worum geht's? Ganz einfach! Man steuert sein Raumschiff „in die Tiefen des Weltraums“ und ballert alles ab, was nicht so aussieht wie Sie. Da schießt man nun so vor sich hin, erreicht einige Level, bis man schließlich selbst dahingerafft ist. Das alles hat schon soooo einen Bart! Fairerweise sei noch angemerkt, daß die Grafik noch das Beste an einem IMAGINE-Produkt ist, das sich kaum echte Hit-Chancen einräumen dürfte. Was ist bloß mit OCEAN/IMAGINE los?

M.K.

Grafik	7	**Spielablauf**	3
Sound	3	**Motivation**	3
Preis/Leistung	3		

Nicht gerade ein Himmelsstürmer

Programm: Space Pilot, **System:** Atari ST, **Preis:** Ca. 49 Mark, **Hersteller:** Anco/Kingsoft, **Bezugsquelle:** U.a. Leisuresoft, Dortmund.

Neues für den Atari ST – Neues und doch nichts Neues. **SPACE PILOT** ist der Titel des unlängst veröffentlichten Programms, dessen Geschehen wieder einmal (wie könnte es anders sein?) im Weltraum angesiedelt wurde. Verantwortlich zeichnete das englisch/deutsche Herstellergespann **ANCO/KINGSOFT.**

Als SPACE PILOT steuern Sie Ihr Raumschiff über eine futuristische Landschaft hinweg und müssen versuchen, sich der angreifenden feindlichen Verbände zu erwehren. Teilnehmen können bis zu acht Spieler (Wahl erfolgt über Joystick oben/unten). Die Handlung läuft in mehreren Phasen ab; für das erfolgreiche Beenden eines jeden Levels steht Ihnen nur ein begrenzter Zeitraum zur Verfügung. Recht gut dargestellt ist die Statusanzeige am linken und rechten Bildschirmrand, die in übersichtlicher Form Aufschluß über den Punktstand, die verbleibende Zeit und die noch zur Verfügung stehenden Raumschiffe erteilt. Bonuspunkte erhält der Spieler, wenn er Dreierverbände des Feindes abschießt; ihre Höhe richtet sich danach, in welchem Level der Abschuß erfolgt.

Die Grafik ist gut, schöpft aber bei weitem nicht die Möglichkeiten des ST aus. Das Scrolling läßt leider auch zu wünschen übrig – ein wenig mehr „Ruckelfreiheit“ sollte man eigentlich schon erwarten dürfen. Und auch die arg zu klein geratenen Sprites sowie der insgesamt zu langsame Spielablauf tragen mit dazu bei, daß man dem Spiel keine bessere Beurteilung als „Durchschnitt“ angedeihen lassen kann.

Bernd Zimmermann

Grafik	6
Sound	6
Spielablauf	4
Motivation	4
Preis/Leistung	5

Alte Idee – gutes Spiel!

Programm: Repton 3, **System:** C-64/128, Schneider, BBC, Acorn Electron, **Preis:** ca. 36 Mark, **Hersteller:** Superior Software, Leeds, England, **Bezugsquelle:** u.a. Joysoft, Köln.

Wie hieß es doch in der Anleitung von **REPTON 3:** „Erfrischend innovatives Konzept" und: „Wir freuen uns, den Commodore- und Schneider-Usern diesen Genuß nicht länger vorzuenthalten!". Na ja, was man von solchen Versprechungen halten kann, hat uns so manche Softwarefirma in letzter Zeit vorgeführt. Mal sehen, was uns **SUPERIOR SOFTWARE** hier beschert hat! REPTON 3 ist eine Version von unserem guten, ewig jungen *Boulder Dash*. Es geht darum, ein Level zu komplettieren, indem man alle dort befindlichen Diamanten, von denen einige noch zusätzlich entstehen, wenn man sich den Schlüssel holt, aufsammelt, sämtliche Monster ins Jenseits befördert, eine Krone ergattert und letztendlich noch eine Zeitbombe entschärft. Insgesamt gibt es 24 recht vertrackte Levels zu bestehen, die aber teilweise erst noch vom getesteten Band (C-64) geladen werden mußten.

Die von Haus aus recht bescheidene Grafik kann über einen eingebauten Editor nach den eigenen Vorstellungen geändert werden. Dessen Bedienung geschieht über Icons. Der Sound von REPTON 3 wird von zwei recht netten Melodien ausgemacht, von denen die Melodie, die während des Spielens ertönt, so komponiert ist, daß sie auch nach längerem Spielen nicht auf die Nerven geht. Das Scrolling der Spielfläche, von der immer nur ein kleiner Ausschnitt auf dem Bildschirm zu sehen ist, ist mehr als dürftig (ruckel, rukkel), aber darauf kommt es bei REPTON 3 auch nur weniger an. Das Spiel lebt von seinem hohen Schwierigkeitsgrad und der langen Zeit, die man ihm widmen muß; viel mehr hat es nämlich auch nicht. Trotzdem, BOULDER DASH-Spieler, die alle Levels im Schlaf beherrschen und etwas Schwierigeres haben wollen, denen sei REPTON 3 hiermit ans Herz gelegt. Spieler, die hohe Ansprüche an die Grafik stellen, seien gewarnt.

Alles in allem ist REPTON 3 ein nettes Spielchen, das sich aber weder durch besondere Grafik, noch durch ein neues Spielprinzip auszeichnet (war wohl nichts mit „innovatives Spielprinzip"), das aber trotzdem seine Reize hat, was heutzutage eine recht rare Qualität ist.

Am Ende noch ein Tip für alle User, die über den ersten Level noch nicht hinausgekommen sind: Das Passwort für Level zwei heißt „CITADEL"; das für Level drei „MORNING". Warnung! In jedem Level gibt es einige „Knackpunkte", die den Spieler schier zur Verzweiflung bringen. Vorsicht, es steigt hier bei manchem die Spielmotivation! *uli*

Grafik	6
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	8-10
Preis/Leistung	9

Ein reizendes Kerlchen!

Programm: One, **System:** Schneider CPC 464/664 und 6128, **Preis:** 29,95 Mark (Kass.), 39,95 Mark (Disk.), **Hersteller:** d3m Software, Pemct, 61 Rue Ponthieu, 75008 Paris, Frankreich, **Bezugsquelle:** U.a. Waldeck Software, Delmenhorst.

Und schon wieder ein hervorragendes Programm aus dem „neuen" Software-Land! Nach *Zombi., Asphalt* und *Manhattan 95* von *UBI Soft* muß man wohl auch weiterhin mit Spitzen-Software aus Frankreich rechnen. So ist auch dem Pariser Software-Haus **d3m** ein fantastisches Spiel für den Schneider gelungen, dem der Titel **ONE** gegeben wurde. Kleiner Wermutstropfen: Die originelle Anleitung (im Zeitungs-Stil präsentiert) wurde leider in Französisch verfaßt!

Sie sind bei ONE der kleine Valentin, sonst ein recht artiges Kind, doch nun plötzlich vergessen Sie Ihre gute Erziehung. Das Schicksal nahm seinen Lauf, als eines abends Alfred Martinien anstelle von Natascha zum Babysitten kam. Valentin kann Alfred nicht ausstehen! So ersinnt er die gemeinsten Tricks, um Alfred zu tyrannisieren. Und nun kommen Sie zum Zuge: Ärgern Sie Alfred, so gut es geht! Verprügeln Sie ihn, werfen Sie mit Steinen nach ihm, und lassen Sie ihn auf Bananenschalen ausgleiten.

Das Spielgeschehen läuft in über 30 Räumen ab. Sie können Valentin durch Türen gehen, Objekte aufnehmen (um sie für neue Streiche einzusetzen) oder einfach Steine und Wasserkübel nach Alfred werfen lassen. Die Steuerung erfolgt über Tastatur oder Joystick. Mir hat die Idee sehr gut gefallen; das Spielen macht wirklich eine Menge Spaß. Fazit: Ein hervorragendes Programm, das ich jedem Schneider-Besitzer ans Herz legen möchte. Es ist seine Investition wert!

Carsten Borgmeyer

Grafik	10
Sound	6
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	9

HOTLINE in neuem Gewand:

Vier gegen ASM

Hallo, Leute! Wir haben wieder mal was Neues auf der Pfanne. Wir lassen unsere gute, alte Hitparade sterben; aber keine Sorge: Eine neue HOTLINE ist schon aus der Taufe gehoben. Warum das Ganze? Ganz einfach: Wir wollen ganz gern auf die Hitparade in der gewohnten Form verzichten, die sich auf die uns übermittelten Verkaufszahlen der Händler stützte. Wir sind der Ansicht, daß eine solche „Verkaufs-Hitparade" den Leser möglicherweise bei seiner Kaufentscheidung maßgeblich beeinflußt, wobei die jeweilige Plazierung des ein oder anderen Programms nicht unbedingt über dessen Qualität Aufschluß gibt. Die neue HOTLINE soll demgegenüber sowohl Euch, aber auch uns von der ASM-Redaktion Möglichkeit geben, eine persönliche Hitparade mit den zehn zur Zeit favorisierten Programmen aufzustellen. Das soll so aussehen: Vier ASM-Redakteure und vier Leser werden beginnend mit der nächsten Ausgabe, auf der HOTLINE-Seite „verewigt". Für die Leser-Charts wollen wir drei Spalten fest für C-64, Spectrum und Schneider reservieren, die vierte Spalte bleibt einem von Ausgabe zu Ausgabe wechselnden Computer-System vorbehalten (C-16, MSX, Amiga, Atari, ST, etc.) sein. Die auf dieser abgedruckten Leser-Hitparaden werden mit 30 Mark honoriert.

Die ASM-„HOTLINER" diesmal sind Thomas Brandt, Manfred Kleimann, Bernd Zimmermann und Martina Strack (von links nach rechts). Foto: brall

Was wir von Euch brauchen, sind die Angaben des Computer-Systems, Eure vollständige Adresse, ein Paßfoto und natürlich . . . Eure TOP-TEN.

Achtung! Die TOPTEN-Titel dürfen nicht älter als drei Monate sein. Klaro? Und nun geht's los:

Manfred Kleimann	Bernd Zimmermann	Martina Strack	Thomas Brandt
1. Karate Kid II (Microdeal/ST)	1. Leaderboard II (US Gold/C-64)	1. Tass Times (Activision/C-64)	1. Leaderboard II (US Gold/C-64)
2. Tass Times (Activision/C-64)	2. Tass Times (Activision/C-64)	2. The BIG Deal (Radarsoft/C-64)	2. Great Soccer (Ariolasoft/Sega)
3. Trivial Pursuit (Domark/C-64)	3. Defender of the Crown (Cinemaware/Amiga)	3. Murder of the Mississippi (Activision/C-64)	3. Vera Cruz (Infogrammes/C-64)
4. Trap Door (Piranha/Spectrum)	4. Trivial Pursuit (Domark/Spectrum)	4. Xeno (A'N'F'/C-64)	4. Hypaball (Odin/C-64)
5. Impossaball (Hewson/Schneider)	5. Karate Kid II (Microdeal/ST)	5. Moonmist (Infocom/C-64)	5. The BIG Deal (Radarsoft/C-64)
6. Hypaball (Odin/C-64)	6. Colossus 4.0 (CDS/Spectrum)	6. M.G.T. (Loriciels/Schneider)	6. Trivial Pursuit (Domark/C-64)
7. Lightforce (FTL/Spectrum, Schneider)	7. Penguin Adventure (Konami/MSX)	7. Bactron (Loriciels/Schneider)	7. Xeno (A'N'F'/C-64)
8. Academy (CRL/Spectrum)	8. Boulderdash Construction Kit (Databyte/Atari XL)	8. Penguin Adventure (Konami/MSX)	8. Firelord (Hewson/C-64)
9. Contact Sam Cruise (Microsphere/Spectrum)	9. Repton 3 (Superior Software/C-64)	9. Uridium (Hewson/Spectrum)	9. Repton 3 (Superior Software/C-64)
10. Tarzan (Martech/C-64)	10. Contact Sam Cruise (Microsphere/Spectrum)	10. Strike Force Harrier (Mirrorsoft/C-64)	10. 1942 (Elite/C-64)

c16chris

Der Wurm ist im Spectrum

Programm: Fat Worm blows a Sparky, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 32.-DM, **Hersteller:** Durell Software, Taunton, England, **Bezugsquelle:** u.a. Joysoft, Köln.
Wollten Sie nicht schon immer einmal das (konfuse) Innenleben Ihres Spectrums sehen? Klar, da gibt es zwei Möglichkeiten: Einmal die Schrauben unten entfernen und den Deckel abnehmen oder **FAT WORM BLOWS A SPARKY** spielen. Für das neueste Produkt von **DURELL SOFTWARE** brauchen Sie keinen Schraubenzieher.
Nach dem Laden ertönt schon ein etwas merkwürdiger Sound. Mit schiefen, aber originellen Sounds wird die Steuerung (frei definierbare Tasten oder Kempston-Joystick) ausgewählt. Und dann geht's auch schon los. Aber was geht los? Nun, der Spieler übernimmt die Rolle eines dikken, fetten, trägen Wurmes (hmmm, das wollte ich doch schon immer sein). Zwischen Microchips muß er 50 sogenannte Spindles finden. Jaaa, aber – Sie wissen schon was kommt – da gibt's lauter Gegner, Sputniks, die um einen herumkreisen und dann den armen Wurm attackieren; Ameisen, die unseren Helden verfolgen, und ähnliches mehr. Dank der Sparklers, die in ihrer Zahl leider begrenzt sind, kann er sich wehren, der Wurm; doch das Zielen klappt nicht ganz so gut. Üben, üben, üben!
Sehr originell ist die Haltefunktion des Programmes. Bei gewöhnlichem Spielen bleibt das Bild stehen – nichts geht mehr. Da FAT WORM kein gewöhnliches Spiel ist, erscheint der Bouncing Ball (bekannt auf dem Atari ST und AMIGA) und springt munter durch die Gegend. Ein Supergag, finde ich. Die Grafik ist in 3D dargestellt. Der Spieler schaut hierbei von oben auf die Spielfläche. Je nach Schattierung und Form kann sich der Wurm auf den Chips, dazwischen oder unten drunter bewegen. Sehr hilfreich ist auch der kleine Kartenausschnitt in der unteren linken Ecke, somit stößt man nicht dauernd gegen Wände. Noch ein Tip: Kommen Sie nicht zu nahe an den Spannungstransistor im Speccy: Ihr Wurm könnte Brandblasen davontragen! *S.S.*

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	7

Adventure-Workshop

„Als ich wieder zu mir kam, dröhnte mein Kopf. Auf dem Tisch neben mir stand eine halbvolle Tasse mit inzwischen kalten Kaffee; der Aschenbecher quoll über von unzähligen, übelriechenden Zigarettenkippen. Die Lampe erhellte mit ihrem schwachen Licht den Raum nur notdürftig. Ein Blick auf die Uhr ließ mich erschaudern: Ich hatte 18 Stunden geschlafen – wie um alles in der Welt sollte ich jemals mein erstes selbstgeschriebenes Adventure beenden...?

Sollten auch Sie Probleme mit eigenen Adventures haben, so lassen Sie sich nicht entmutigen, denn mit **THE QUILL** und **THE ILLUSTRATOR** von **GILSOFT** wird das Schreiben eigener Programme zum Kinderspiel.

GILSOFT
Home Computer Software

ASM-Leser haben nun die Chance, umsonst an das Adventure Writing System heranzukommen.
Wir verlosen **QUILL + ILLUSTRATOR** 10 x für Schneider, 10 x für C-64 und 10 x für Spectrum (mit dem Zusatzprogramm **THE PRESS**, welches eine um 50 % höhere Texteingabe ermöglicht)!
Schicken Sie eine Postkarte mit dem Kennwort GILSOFT bis spätestens 15. 3. 87 an: TRONIC-Verlag, ASM-Redaktion, Postfach 870, 3440 Eschwege.

P.S. Unbedingt Computer-System angeben!

Sachte, sachte!

Programm: M.G.T., **System:** Schneider, **Preis:** 39,95 DM (Kass.), 59,95 (Disk.), **Hersteller:** Loriciels, Frankreich.

Die Franzosen haben ein Faible für den Schneider. Das merkt man an den neuen Programmen, die aus dem Nachbarland zu uns herüberkommen. Brandneu in Deutschland zu erhalten ist z.B. **M.G.T.,** ein Action-Programm aus dem Hause **LORICIEL** mit hervorragender Grafik und Animation.
Sie steuern dabei einen „magnetischen Tank", was zu deutsch nichts anderes heißt, als daß das Ding schwebt. Entsprechend empfindlich verhält sich das Gerät bei Steuerbewegungen. Überhaupt ist die Steuerung sehr gewöhnungsbedürftig, doch wenn man erst mal den Bogen raus hat, bleibt die Faszination nicht aus.
Was Sie tun müssen? Das ist eine altbekannte Geschichte: Sie müssen das Elektronengehirn der Megabasis finden und zerstören. Die Räume, durch die M.G.T. auf seiner Mission schwebt, sind dreidimensional dargestellt und weisen zwei Ebenen auf. Da wäre zunächst einmal der Fußboden. Von dort aus kann man schon einige Räumlichkeiten besichtigen. Um forwärtszukommen, drückt man den Joystick in die gewünschte Richtung, und ganz soft dreht sich der Tank mit der Schnauze dorthin. Jetzt muß der Joystick erneut in die ausgewählte Richtung gedrückt werden, und das Gefährt setzt sich in Bewegung. Dabei reagiert der Tank, als ob er auf einem Luftkissen (Magnetfeld) schweben würde, d.h. hat man den Joystick zu lange auf der gewünschten Richtung festgehalten, rammt der Tank, was ihm im Wege steht. Dieser „Schwebe-Effekt" ist hier prima umgesetzt worden, wie sich auch die Schatten auf dem Tank ändern, wenn dieser in eine andere Richtung gedreht wird. Super!
Jetzt zu den Feinden. Deren gibt es solche, die man abknallen muß (Laser hat man natürlich auch, ist ja klar!) und solche, die man nicht berühren sollte. Auch eine dritte Sorte gibt es noch: Eine Art federnde Rechtecke, die den Tank in seiner Fahrt behindern. Zu ersteren gehören die Blasen. Wer 3-D-Spiele gewöhnt ist, wird sie ohne Schwierigkeiten erwischen können. Zur zweiten Sorte gehören die Stäbe, die vor einigen Eingängen hin- und herpendeln. Diese muß man nur geschickt umfahren. Weniger schön ist noch eine andere Sache: Nicht alle Türen zum nächsten Raum sind frei zugänglich. Da gibt es einige, die mit Energiefeldern gesperrt sind. Diese kann man abschalten, wenn man das Gegenstück der Tafel, die sich über der Tür befindet, in einem anderen Raum finden und „abschießen" kann.
Besondere Fähigkeiten an den „Steuermann" werden bei der Fahrt auf der zweiten Ebene verlangt, die aussieht, als bestünde sie aus Eisblöcken oder Plexiglas. Auf diese Ebene kann man gelangen, indem man auf das weiße Symbol fährt, das ab und zu auf dem Fußboden zu finden ist. Nur von dort aus kann man in höhere Regionen entschweben. Auf diesen durchsichtigen Blöcken muß man äußerst vorsichtig zu Werke gehen, wenn man nicht wieder auf dem Fußboden landen will. Dies ist besonders dann schwierig, wenn die Blöcke in einer Art Schachbrettmuster angeordnet sind.
Wie Sie sicherlich schon festgestellt haben, hat mich besonders die Umsetzung des „Schwebeeffekts" fasziniert. Die gesamte Grafik und Animation kann nur als sehr gut bezeichnet werden. Wirklich toll, wie die das hingekriegt haben! Auch der Titel-Sound ist recht flott und läßt sich gut hören. Man kann, so glaube ich, davon ausgehen, daß dieses Programm viele Freunde finden wird.

Martina Strack

Top Hit

Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	11
Preis/Leistung	7

Rezeptpflichtig

Programm: Bactron, **System:** Schneider, **Preis:** 39,95 (Kass.), 59,95 (Disk.), **Hersteller:** Loriciels, Frankreich.

„Tabletten, Salbe, Heilkräuter, Kapseln, Hustensaft, Antibiotikum, Penicillin, Wadenwickel, Senfpflaster... Wir wissen nicht, was Ihnen der Arzt empfiehlt. Wir empfehlen **BACTRON!**" So steht es in der Presseinformation zu diesem Schneider-Game von **LORICIELS.** Die französische Firma dürfte mit diesem Programm wieder voll zugeschlagen haben. Ich kann mich dieser Empfehlung jedenfalls nur anschließen.
Bei BACTRON handelt es sich um ein körpereigenes Antibiotikum, das den Kampf gegen sämtliche Bazillen aufnehmen muß. Dabei wandert es durch den ganzen Körper, vom Herz bis zur Lunge, von der Leber zum Magen. Na, dann los!

Gleich nach dem Laden wird man von einem Wahnsinns-Titelsound überrascht, ein Rock 'n Roll, der die gesamte Redaktion begeisterte. Let's dance, yeah!!! Absolute Spitzenklasse! Diesen Song sollte man sich wirklich bis zu En-

Easy!

Programm: Torpedo Alley, **System:** C-16, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Firebird.

Die Spielaufgabe ist denkbar einfach: Sie sitzen in der Brücke Ihres U-Bootes und schauen durch das Sehrohr. Draußen auf dem Meer kommen mit ständiger Regelmäßigkeit diverse Schiffchen vorbeigeschwommen, die Sie per Feuerknopf versenken müssen. Lediglich die Flugzeuge der U-Boot-Abwehr tauchen ab und zu am Horizont auf und stören die Party. Das war's auch schon, daß heißt, es gibt nichts zu tun, als ballern und ab und zu mal abzutauchen. Das wird schon nach kurzer Zeit sehr langweilig. TORPEDO ALLEY kann es meiner Ansicht nach nicht mit TORPEDO-RUN aufnehmen. Fazit: Man kann darauf verzichten. *str*

Grafik	8	**Motivation**	4
Sound	4	**Preis/Leistung**	4
Spielablauf	4		

Der Zwitter

Programm: Chameleon, **System:** C-64, Schneider, Spectrum, **Preis:** Commodore/Schneider ca. 35 Mark (Kass.), ca. 49 Mark (Disk.); Spectrum ca. 30 Mark, Hersteller: Electric Dreams Software, England, **Bezugsquelle:** U.a. Leisuresoft, Dortmund; Computer-Shop, München; T.S. Datensysteme, Nürnberg.

Nagelneu von **ELECTRIC DREAMS** ist **CHAMELEON.** Das Spiel ist ein Arcade-Adventure, bei dem Sie die Erde von der Herrschaft böser Dämonen befreien müssen. Der sehr komplexe, fast schon philosophische (und ein wenig an den Haaren herbeigezogene) Hintergrund des Geschehens sieht, in Kurzform, so aus: Einst war die Erde ein Paradies; irgendwann aber kam ein böswilliger Kerl des Wegs und machte sich erst die Naturgewalten und dann die Menschen untertan. Er trieb es soweit, daß Feuer und Wasser, Erde und Luft als böse Dämonen die Menschen in Angst und Schrekken versetzten. Nun, Tausende von Jahren danach, ist von dem Fiesling nur noch eine Legende übriggeblieben – die Naturgewalten aber treiben immer noch jede Menge Unfug. Die Rettung naht in Gestalt des Chameleon, halb Mensch, halb Lebensmixtur (so steht's in der Spielanleitung geschrieben). Er wird versuchen, die Menschheit vor den schrecklichen Mächten zu bewahren und alles wieder ins Lot zu bringen.

Wenn Sie nun das Programm starten, werden Sie jedoch sehr bald merken, daß von der mühsam um das Spiel gesponnenen Geschichte nicht mehr viel bleibt; im Gegenteil – Sie ballern, weichen aus, hüpfen, laufen, springen und krepieren wie in tausend anderen Spielen auch. Warum ist man eigentlich nicht so ehrlich, ein Produkt als das zu verkaufen, was es nun einmal ist: Ein reines Action-Spiel.

Die Grafiken des Programms sind eher durchschnittlich; die Animation ist passabel, der Sound nervt etwas. Recht gut gelungen ist dagegen der 3D-Effekt. Alles in allem aber läßt sich bei **CHAMELEON** nichts feststellen, was den relativ hohen Preis rechtfertigen könnte. *bez*

Grafik	6
Sound	5
Spielablauf	5
Motivation	4
Preis/Leistung	4

de anhören, bevor man das Spiel startet. Währenddessen kann man sich noch eine Bild-Sequenz anschauen, die einen Eindruck der körpereigenen „Räumlichkeiten" vermittelt.

Nun zu BACTRON höchstpersönlich. Es handelt sich dabei um eine Art Kopffüßler, ein sehr gut animiertes gelbes Kügelchen mit zwei langen dünnen Beinen. Leider ist BACTRON nur ein „leichtes" Antibiotikum, so daß es das Virus selbst nicht vernichten kann, sondern zu diesem Zweck Enzyme aktivieren muß. Dazu müssen alle gelben Würfelchen, die sich in verschiedenen Räumen des Körpers befinden, berührt werden.

Energieraubende Kämpfe mit aggressiven Eindringlingen bleiben dem kleinen Kerl nicht erspart. Insgesamt 4 „Dosen" BACTRON stehen Ihnen zur Verfügung. Im Screen unten rechts befindet sich eine Anzeige, die angibt, wieviel Energie dem Antibiotikum noch zur Verfügung steht. Ist diese bei Null angelangt, kommt die nächste Dosis BACTRON zum Einsatz. Außer der Score-Anzeige befindet sich ein Fieberthermometer auf dem Bildschirm. Daran, und an der Anzeige des Herzschlages, können Sie ständig den Zustand des Patienten überwachen. Schlimm wird es nur, wenn kein BACTRON mehr zur Verfügung steht. Dann steigt das Fieber des Patienten bis auf 42 Grad und es folgt der Exitus.

Keine leichte Aufgabe also. Auch die 3-D-Grafik konnte überzeugen, sowie die sehr gut animierten Aktionen von BACTRON. Der kann nämlich einiges im Körper verschieben (etwa, wenn mal eine Ader im Weg ist oder ein verirrtes Blutkörperchen rumliegt). Außerdem kann er pusten! Wozu das allerdings gut sein soll, konnte ich nicht in Erfahrung bringen, jedenfalls kostet das Pusten Energie. „Mein" Patient jedenfalls hat diesen Spiele-Test nicht überlebt.

Die Highlights liegen bei diesem Programm ganz klar bei Titelsound, Grafik und Animation. Außergewöhnlich wurde auch die Anleitung gestaltet, deren französische Version mir vorgelegen hat (ächz!). Die sieht nämlich wie ein Medikamenten-Beipackzettel aus, wobei auch der Hinweis nicht fehlt, daß Mißbrauch gefährlich ist. Unter „Nebeneffekten" heißt es übrigens „Ermüdung des Handgelenks". Na, wer nimmt das nicht gern in Kauf!

Martina Strack

Grafik	11
Sound	10
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	7

Zu wenig Spiel für's Geld

Programm: Dandy, **System:** C-64, Schneider, **Preis:** Ca. 35 Mark (Kass.), ca. 50 Mark (Disk.), **Hersteller:** Electric Dreams Software, 31 Carlton Crescent, Southampton S01 2EW.

Die Idee von Labyrinthspielen ist ja nicht gerade neu, jedoch seit *Druid* und *Gauntlet* wesentlich verbessert worden. Aus dem Hause **ELECTRIC DREAMS** wird nun ein ähnlich gelagertes Action-Adventure mit dem Titel **DANDY** angeboten.
Die Story: Der Kämpfer Thor und die Amazone Sheba (beide haben die gleichen Fähigkeiten im Kampf) müssen entweder einzeln (Ein-Spieler-Modus) oder gemeinsam (Zwei-Spieler-Modus) in insgesamt 15 übereinander aufgebauten Verliesen Monster vernichten und nach Schätzen, Nahrung, Schlüsseln und Zaubersprüchen Ausschau halten. Ich habe die C-64-Version getestet.
Nachdem das Titelbild auf dem Bildschirm erschien, fiel mir zuerst auf, daß keine Musik oder Titelmelodie zu hören war. Wie sich dann herausstellte, fehlte bis auf einige Soundeffekte tatsächlich jede Art von musikalischer Untermalung. Ein wenig getröstet wird man aber durch die wirklich sehr gute Grafik des Spiels. Alles ist bis ins Kleinste auf dem Bildschirm dargestellt, und es ist eine Augenweide, die Spielfigur(en) durch die Labyrinthe zu führen! Symbole für Schätze, Nahrung, Zaubersprüche und Schlüssel sollte man sofort nach Erblicken vor den Schüssen der Spielfigur(en) schützen. Wer einfach darauflosballert, zerstört unter Umständen wichtige Hilfsmittel und hat es anschließend sehr, sehr schwer!
Natürlich ist der Kampf gegen zahlreiche Monster kraftraubend, und der Abenteurer muß regelmäßig Nahrung finden, um seine Lebensenergie aufzufrischen. Ist man einmal in der Situation, nur noch Schätze und kaum noch Nahrung zu besitzen, so gibt es die Möglichkeit, Gold gegen Nahrung einzutauschen. Dabei sollte man taktisch vorgehen und sich seine Kräfte einteilen! Hat man in einem Verlies alle Schätze gefunden, so öffnet sich an irgendeiner Stelle die Tür hinab zum nächsten Level. An verschiedenen Stellen im Labyrinth gibt es Öffnungen, die es dem Spieler ermöglichen, unter massiven Wänden hindurchzukriechen. Somit wird der Vorrat an Schlüsseln bewahrt, und man hat eine zusätzliche Chance, neue Räume zu betreten.
Die Zaubersprüche lassen sich nicht gezielt einsetzen – ihre Wirkung ist zufällig. Das Resultat ist unterschiedlich und führt zu folgenden Auswirkungen: Entweder lösen sich augenblicklich alle Angreifer auf (bis auf die schwebenden Totenschädel), oder sie sind gelähmt, bzw. sie verlieren die Orientierung.
Die Sprüche sollten nicht wahllos eingesetzt werden, denn in der Regel lassen sich die Monster auch durch Schüsse vernichten. An bestimmten Punkten des jeweils sichtbaren Spielfeldausschnitts befinden sich magische Gruften, aus denen normalerweise immer neue Ungeheuer (in erster Linie sind es riesige Spinnen) emporklettern. Hat man allerdings den kompletten Bildausschnitt von den Monstern befreit, kann man die Gruften zerstören, und an diesen Stellen werden später keine neuen Monster mehr erscheinen. Jedes Verlies bietet völlig voneinander abweichende Gänge, Farbeffekte und Strukturen, und so richtig knifflig wird's erst ab Level Vier. Die Bewertung fällt folgendermaßen aus:
Grafik: Hier wird am meisten geboten, und damit werden vorhandene Schwächen im Spiel etwas ausgeglichen. Die Verliese sind in der Vogelperspektive dargestellt, und der Abenteurer ist, wenn er hoch und runter geht, von oben zu sehen. Marschiert er von rechts nach links (oder umgekehrt), so sieht man seine Seitenansicht. Die Monster sind sehr detailliert gezeichnet und gut animiert. Totenschädel und Dämonen schweben durchsichtig durchs Labyrinth. Die einzelnen Bildausschnitte wechseln absolut fließend und ruckfrei.
Sound: Der Sound beschränkt sich lediglich auf wenige Effekte – Titelmelodie und Untermalung sind nicht vorhanden.
Spielidee: Abweichend von den meisten älteren Labyrinthspielen, aber ähnlich wie bei *Druid oder Gauntlet* (wer hat denn da bei wem geklaut?).
Spielmotivation: Bedingt durch lösbare Aufgaben und ein ausgewogenes Kräfteverhältnis zwischen Monstern und Abenteurern ist die Motivation sehr hoch. Die Ein-Spieler-Variante ist meiner Meinung nach interessanter.
Schlußbemerkung: DANDY ist ein mittelmäßiges Spiel, welches oberflächlich und ein wenig unausgereift ist (kaum Sound, keine High-Score-Tabelle oder - Anzeige; nur wenig verschiedene Monster und Gegenstände). Man hätte sicher wesentlich mehr aus dem Programm machen können! Der Preis ist m.E. auch zu hoch angesetzt – *Druid* und *Gauntlet* bieten da eine Menge mehr fürs Geld. *Uwe Winkelkötter*

Grafik	**9**
Sound	**1**
Spielablauf	**5**
Motivation	**8**
Preis/Leistung	**4**

4 MICROPOOL Hits

für:
Commodore 64
Schneider CPC
Spectrum 48 K
auf Kassette + Diskette

Asterix and the Magic Cauldron
MELBOURNE HOUSE

UCHI-MATA
martech

FIST II
THE LEGEND CONTINUES
from MELBOURNE HOUSE
The Home of the Hits!

TARZAN Owned by EDGAR RICE BURROUGHS, INC.
And used by Permission

Tarzan™

© 1983, 1988 EDGAR RICE BURROUGHS, INC. ALL RIGHTS RESERVED

martech

Vorsicht vor Grauimporten!
Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm wirklich eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.

Micropool Deutschland, An der Gümpgesbrücke 24, 4044 Kaarst 2
Vertrieb: Rushware Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER Distribution in Österreich: Karasoft

Micropool Software erhalten Sie in den Fachabteilungen von KARSTADT KAUFHOF und Quelle sowie in allen gutsortierten Computershops und im guten Versandhandel

c16chris

Sport-Kaleidoskop

Das Programm, das „in die Vollen geht"

Programm: 10th Frame, **System:** Commodore 64, (Spectrum & Schneider in Kürze), **Preis:** ca. 55 Mark (Diskette), **Hersteller:** Access Software, USA.

Kegel- oder Bowlingspiele auf dem Rechner gehören längst zum „Standard". Da kommt kaum etwas Neues auf den Markt. Schon bei den *Pubgames* oder bei *Indoor Sports* konnten wir die „ruhige Kugel" schieben. Ganz anders dagegen ist das neueste Produkt dieser Art von **ACCESS!** Hier wurde offensichtlich der Versuch unternommen, das Grundmuster vom bekannten und allseits geliebten *Leaderboard Golf* beizubehalten. Das Spiel, von dem ich spreche, heißt **10TH FRAME.**

Nun, nach dem Einladen von Diskette (ging sehr schnell!), erschien vor mir ein zunächst noch nichtssagendes Titelbild: Ich sah im oberen Viertel den Schriftzug mit dem Titel des Spieles, der Rest des Screens wird mit der Bowling-Bahn-Grafik „belegt". Die Bahn ist völlig menschenleer. Als ich dann „Feuer" drückte, verschwand der obere Teil. Zum Vorschein kam die Option, mit der Wahlmöglichkeit, bis zu acht Spieler bowlen zu lassen. Hat man sich entschieden, so sollten die Namen der Spieler eingetragen werden. Und: – wieder ähnlich *Leaderboard* – wird nach der Art Ihrer Qualifikation gefragt: „Kids" (kinderleicht), „Amateur" oder „Pro" (profihaft). Danach folgt noch die Wahl der Anzahl der Spielrunden, und schon kann es losgehen!

Jetzt plötzlich tut sich was! Eine Anzeigetafel – wieder oberes Drittel – erscheint, auf der Namen, Zahlen und Ergebnisse dargestellt werden. Aber auch auf der Bowlingbahn hat sich etwas bewegt: Die Pins, wie die „Hölzer" in dieser Sportart genannt werden, werden automatisch, „wie im richtigen Leben", „auf den Punkt gebracht". Will sagen: Warten darauf, von Ihnen abgeschossen zu werden.

Jetzt ist auch der (erste) Spieler auf der Bildfläche erschienen. Er und sein ganzer Habitus ähneln – ich wiederhole mich ungern – den Bewegungen von *Leaderboard.* Ebenso verhält es sich mit der Steuerung: Wenn Sie den Feuerknopf lange genug gedrückt halten, erscheint Ihre Abwurf-Energie in einem Icon-Fenster (unten rechts im Bildschirm) in Form einer gelben Linie. Damit bestimmen Sie die Wucht der zu werfenden Kugel. Direkt am Anschluß (des Feuer-Drükkens) „saust" ein zweiter gelber „Strahl" von oben herab auf die „Hook-Sequenz". Je mehr Effet Sie der Kugel mit auf die Reise geben möchten, desto weiter müssen Sie die gelbe Linie nach unten lassen, ehe Sie per erneutem Feuerknopf-Druck diese zum Stehen bringen.

Zugegeben, das hört sich zunächst alles ganz schön kompliziert an, ist es aber gar nicht. Im Gegenteil: Schon nach einigen Probewürfen (wo es mir gelang, alle Zehne abzuräumen) konnte ich einige Redaktions-Mitglieder zum Wettstreit auffordern.

Eine kurze Bilanz zu 10TH FRAME: Man kann sich unheimlich schnell in das Spiel hineinfinden. Die Spielidee und die Regeln sind klar und deutlich. Ein jeder wird zu Anfang sein Interesse an diesem Spiel bekunden und seine Freude daran haben. Wählt man (zu Beginn des Turniers) einen höheren Schwierigkeitsgrad – beispielsweise „Pro" –, so muß man doch schon einige Übungsstunden absolviert haben. Die Grafik ist ordentlich, die Animation der Spielfigur sehr realistisch, der Sound kann vernachlässigt werden, und die Spielmotivation könnte, und das scheint mir ein Manko zu sein, vielleicht schon nach einiger Zeit absinken. Dennoch: 10TH FRAME ist m.M. nach das beste Bowlingspiel zur Zeit!

Manfred Kleimann

Top Hit

Wertung	
Animation	9
Sound	6
Realitätsnähe	9
Spaß/Spannung	9
Preis/Leistung	9

Noch 17 Yards bis zum Touchdown

Programm: Super Sunday, **System:** C-64/128 (Schneider PC und IBM in Vorbereitung), **Preis:** 30 Mark (Kass.), 40 Mark (Disk.), **Hersteller:** Nexus, England, **Bezugsquelle:** U.a. Computer-Shop, München; Leisuresoft, Dortmund.

Eine nagelneue Sportsimulation veröffentlichte in diesen Tagen das englische Software-Haus **NEXUS: SUPER SUNDAY** ist ein Programm, das Ihnen den American Football auf den Bildschirm zaubert. Diese hierzulande wenig bekannte Sportart ist, wie Sie sicher wissen, mit unserer „schönsten Nebensache der Welt", dem Fußballspiel nach den aus England „importierten" Regeln, natürlich kaum zu vergleichen. Dies ist meines Erachtens sicher mit ein Grund dafür, daß sich derartige Programme bisher auf dem deutschen Markt nicht recht durchsetzen konnten. Denn SUPER SUNDAY ist keineswegs das erste Spiel seiner Art – man denke nur an *Superbowl* oder *Touchdown Football;* beiden Programm war leider kein allzu großer Erfolg beschieden, und ich denke, das gleiche Schicksal wird auch SUPER SUNDAY ereilen, obwohl diese Simulation in puncto Taktik und Spielgeschehen einiges zu bieten hat.

Das Spiel ist in zwei Phasen unterteilt: Zunächst einmal müssen Sie als Trainer einer Mannschaft, die Sie aus zwanzig Teams auswählen können, die für ein erfolgreiches Abschneiden wichtigen Vorentscheidungen treffen. Doch als erstes können Sie wählen, ob Sie allein gegen den Computer oder aber gegen einen Mitspieler antreten wollen (Neulingen ist die erste Möglichkeit unbedingt zu empfehlen; beobachten Sie zunächst einmal das Vorgehen des Computers, bevor Sie sich in das erste Match gegen einen Mitspieler stürzen!). Dann geht es weiter mit der Aufstellung der einzelnen Mannschaftsteile: Die Abwehr und der Angriff wollen dabei ebenso bedacht sein wie das Mittelfeld. Wichtig ist also beispielsweise, in der Defensive Spieler mit hohen physischen Fähigkeiten einzusetzen, die in der Lage sind, die Angriffe des Gegners abzublocken. Im Mittelfeld empfiehlt sich die Aufstellung von Spielern, die weite, plazierte Pässe schlagen können, um den Raum zu den vorderen Sturmreihen schnell zu überbrücken usw. Es wird sicher eine Weile dauern, bis Sie die Bedeutung der vielen in der Spielanleitung auftauchenden Bezeichnungen für einzelne Spieler und deren Positionen im Griff haben; ein wenig hilft Ihnen da vielleicht unsere Abbildung weiter, die ein Beispiel für eine mögliche Formation zeigt.

Bei der Auswahl der Spieler wird ein Diagramm auf dem Bildschirm eingeblendet, das die Stärken und Schwächen der einzelnen Cracks veranschaulicht. Dieser Grafik können Sie beispielsweise entnehmen, wieviel Touchdowns (entspricht, etwas dilettantisch formuliert, in etwa „Toren") ein Stürmer in der abgelaufenen Saison erzielt, wieviel Yards er bei seinen Durchbrüchen mit dem Ball (eigentlich ein Ei) maximal zurückgelegt und wieviel er durchschnittlich erreicht hat. Haben Sie nun endlich Ihre Mannschaft zusammengestellt, so beginnt nun das erste Match. Auf dem Monitor erscheint das Spielfeld, und von diesem Moment an haben Sie keine Chance mehr, in das Spiel einzugreifen. Die Kontrahenten nehmen nun ihre Plätze ein, und dann geht die Post ab: Montana paßt zu Clark, der wird sofort bedrängt von Cavanaugh. Cavanaugh (das ist einer von meinen Jungs) schnappt sich den Ball und rennt, kämpft, läßt einen, dann noch einen Spieler stehen ... und wird gebremst von Soloman, der ihn unsanft zu Boden bringt (Mistkerl!). Na ja, ich glaube, das nächste Mal werde ich Cavanaugh (diese Flasche!) nicht mehr aufstellen; aber, um bei SUPER SUNDAY klarzukommen, bedarf es halt auch schon einiger Übung!

Was wäre noch zu sagen? Die Grafiken des Programms lassen bei den Spielszenen zu wünschen übrig – ein wenig zu klein ist das Spielfeld dargestellt, und es fällt daher schwer, den ballführenden Spieler im Auge zu behalten (und damit verbunden, den Spielverlauf insgesamt zu verfolgen). Demgegenüber ist die Animation recht gut gelungen. Der Sound (Titelmelodie) ist nicht überragend, für die Qualität einer Sportsimulation aber auch nicht ausschlaggebend. Die Taktik kommt nicht zu kurz, eine „Einarbeitung" in die Regeln des American Football ist aber unbedingt erforderlich! Wer aber schon gewisse Vorkenntnisse besitzt oder einige Zeit der Eingewöhnung in Kauf nimmt, bevor es zum eigentlichen Spiel übergeht, wird für einen vertretbaren Preis eine passable Sportsimulation erhalten.

Bernd Zimmermann

Eine der möglichen Formationen:

FORMATION AND SPECIAL DEFENSE DIAGRAMS

C= CENTER
G= GUARD
T= TACKLE
TE= TIGHT END
SE= SPLIT END
QB= QUARTER-BACK
FL= FLANKER
BK= BACK
NG= NOSE GUARD
DT= DEFENSIVE TACKLE
RILB= RIGHT INSIDE LINEBACKER
ROLB= RIGHT OUTSIDE LINEBACKER
RC= RIGHT CORNERBACK
LC= LEFT CORNERBACK
SS= STRONG SAFETY
FS= FREE SAFETY

4-Mann-Abwehr

3-Mann-Sturm

Animation	8
Sound	6
Realitätsnähe	7
Spaß/Spannung	7
Preis/Leistung	8

„Konditions"-Schwierigkeiten

Programm: Great Soccer, **System:** Sega, **Preis:** 69,95 Mark, **Hersteller:** Ariolasoft, Gütersloh.

Das Beste vom Besten für alle Fußball-Fans! Es gibt schon viele Fußball-Spiele für nahezu alle Computer-Systeme. Mal mehr, mal weniger gute, Klassiker und Newcomer! Doch seit der Entwicklung eines reinen Spiele-Computers namens SEGA gibt es den absoluten Knüller, was den Volkssport Nummer Eins in unserem Lande angeht. Bei **GREAT SOCCER** werden Sie sicherlich nicht nur die Joysticks heißspielen. Die Hände werden feucht werden, und Sie werden schweißgebadet vor dem Bildschirm sitzen.

Was unterscheidet dieses Fußballspiel von den bisherigen? Das fängt schon bei der Grafik an. Nachdem die Spieler das Spielfeld betreten haben, beziehen alle erst einmal Ihre Position. Die Vogelperspektive verschafft Ihnen einen hervorragenden Überblick über die Kikker und die Spielfläche, auf der sich die Teams gerade auf den Anpfiff vorbereiten. In jeder Mannschaft stehen fünf bärenstarke Leute, vervollständigt durch einen starken Rückhalt zwischen den Pfosten. Noch einmal kurz mit dem etwas kleingeratenen Joystick vertraut machen ... und dem Gegner noch mal scharf in die Augen schauen. Kollege Bernd scheint noch nicht den Ernst seiner hoffnungslosen Lage zu erkennen. Völlig locker wurschtelt er mit dem Mini-Joystick hin und her. Es erfolgt der Anpfiff! Gleich vom Anstoßpunkt weg ergreifen meine Mannen die Initiative! Gar nicht erst auf große Tändeleien im Mittelfeld einlassen. Sofort mit Druck auf die Feuertaste 2 einen kurzen Paß zum Rechtsaußen. Der macht noch drei Schritte, sieht links den freien Mann und serviert ihm eine Flanke genau auf die Füße. Der will durchlaufen, nur noch den Torwart vor sich und, und... Abseits. Hat diese Plinse von Linienrichter keine Augen im Kopf? Nie und nimmer Abseits! Erste Emotionen keimen auf! Nun das Team von Bernd in Ballbesitz. Schlafwagen-Fußball, der an den Nerven zerrt! Träge eiert Bernd mit seinen pummeligen Leuten über den Rasen. Doch so sehr ich mich auch bemühe, ich komm nicht an die runde Murmel ran. Es kommt noch viel schlimmer. Die Abwehr weit geöffnet, fummelt sich so ein Mobbelchen durch und zieht ganz trocken ins untere linke Eck ab. Gibt's denn das? Da spielt man wie der Meister, und die Krükken machen das Tor. Aber nur Mut, es bleibt ja noch genügend Zeit. Schon rollt wieder der eigene Angriffszug. Diesmal kommen wir über links! Mein linker Flitzer dribbelt sich bis zur Torauslinie durch, flankt und ... wieder ein Bein dazwischen. Aber immerhin eine Ecke rausgeholt. Mit dem Joystick bestimme ich, welcher meiner Spieler die scharfe Ecke verwandeln wird (Hoffnung). Da passiert es auch schon: Das runde Leder fliegt in den Strafraum, senkt sich genau vor die Füße meines Mittelstürmers, und dieser macht kurzen Prozeß. Knallhart setzt er das Ding unter die Latte – der Ausgleich! Nach dem Mittelanstoß landet der Ball gleich wieder bei meinen Jungs. Trainer Bernd pfeift seine Kicker zurück. Alles, was in ihre Nähe kommt, wird weggetreten. Ein Einwurf reiht sich an den anderen. Der Druck meiner Mannschaft wird immer stärker. Gerade als das 2:1 schon in der Luft liegt, geht es in die Kabinen zum Pausentee. Die zweite Halbzeit fängt so an, wie die erste geendet hat. Druck für Bernd und seine Mannen! Die Abwehr wackelt, große Verwirrung im Strafraum, alles stürzt sich auf den Ball, doch mein Mittelstürmer ist wieder allen eine Zehspitze vorraus und drückt den Ball über die Linie. War das schon der Siegtreffer? Das Powerplay hat Kraft gekostet, der Daumen glüht schon. Die Spielzeit ist schon fast abgelaufen, da raffen sich die bis dahin blassen Hemden von Bernd noch einmal auf und gehen in die Offensive. Jetzt nur kein Tor fangen so kurz vor Schluß. Oh Schreck, wie kann die Welt doch grausam sein. Ganze 10 Sekunden sind noch zu spielen, da knallt ein Fernschuß genau von meinem Innenpfosten ins Gehäuse. So kurz vor Schluß – Mann, is dat bitter! Eine Entscheidung muß trotzdem fallen. Uns steht ein Wiederholungsspiel oder ein Elfmeterschießen zur Wahl. Nach kurzer Verschnaufpause entschließen wir uns, den Sieger im Elfmeterschießen zu ermitteln. Wie bei einem ganz normalen Elfer-Schießen gewinnt der, der von den ersten fünf Schüssen die meisten verwandelt hat. Herrscht danach immer noch Gleichstand, entscheidet der nächste Elfer, der vergeigt wird, sofern der Gegner seinen verwandelt hat. Die Dramatik ist kaum noch zu überbieten! Nach vier Elfmetern steht es noch unentschieden. Mein letzter Schütze nimmt Maß, und das Leder zappelt im Netz. Jetzt den Ball halten, und der Sieg ist mein. Bernd läuft an, und ... die Fuddel ist drin. Mittlerweile mache ich mir ernstlich Sorgen um meinen Arbeitskollegen Bernd, dessen Pumpe auf Hochtouren läuft. Meine soziale Ader faßt Fuß. Ich laufe an und spiele seinem Torwart den Ball genau in die Arme. Bernd nutzt seine Chance und verwandelt zum Sieg. Völlig am Ende lehnen wir uns zurück. Das von Freude überzogene Gesicht meines Gegners stimmt mich etwas unzufrieden. Hatte ich es doch in der Hand, das Spiel nach regulärer Spielzeit für mich zu entscheiden. Aber nein, da muß dieser „nette" Kollege mir doch noch so ein Ei da reinlegen. Die Niederlage kam hinterher natürlich rein aus gesundheitlichen Gründen zustande. Die Revanche wird aber nicht lang auf sich warten lassen, und dann kann sich der noch strahlende Sieger auf etwas gefaßt machen!

Also, ein echtes Spitzenspiel, mit allem was dazugehört. *Thomas Brandt*

Animation	**10**
Sound	**7**
Realitätsnähe	**10**
Spaß/Spannung	**10**
Preis/Leistung	**8**

Eine Traum-Karriere wird wahr!

Programm: Footballer of the Year, **System:** C-64, Spectrum, Schneider, MSX, Atari XL, C-16, BBC, **Preise:** zwischen 26 und 36 Mark, **Hersteller:** Gremlin Graphics, Sheffield, England, **Bezugsquelle:** u.a. Joysoft, Köln.
Nachdem vor einigen Jahren der *Football Manager* die ganze Computer-Welt begeisterte, kamen von Zeit zu Zeit einige ähnliche Produkte zum Vorschein, die man fast alle sehr schnell vergaß. Nun hat auch **GREMLIN** einen Versuchsballon in Sachen Fußball-Simulation gestartet: **FOOTBALLER OF THE YEAR** heißt das Spiel, wo die Taktik eine sehr große Rolle spielt!
Anders als beim „Manager" versuchen Sie als Amateur-Fußballer selbst die Fäden des Schicksals in die Hand zu nehmen. Zu Beginn Ihrer Karriere verfügen Sie über Erspartes in Höhe von 500 englischen Pfund. Zusätzlich – und hier weicht das Spiel von der Wirklichkeit ab – sind Sie im Besitz von 10 Torkarten. Diese Torkarten können Sie später einsetzen, wenn Sie meinen gute Chancen zu haben, Treffer zu erzielen. Doch davon etwas später.
Zunächst werden Sie nach dem Einladen aufgefordert, Ihren Vor- und Nachnamen preiszugeben (schließlich will man ja wissen, wie der künftige „Fußballer des Jahres" heißt!). Zusätzlich müssen Sie die Division auswählen (1 bis 5): Mit „1" wählen Sie die erste Division, und so weiter... Mit „5" kommen Sie in die „Super-Liga", wo sich renommierte europäische Clubs tummeln. Ein Tip: Fangen Sie in der vierten Division an; steigern können Sie sich durch Tore im Laufe der Saison!
Nun erscheint als nächstes das Editier-Programm. Hier kann man die Namen der Clubs und der National-Mannschaften beliebig ändern. Es folgt die Frage nach einem Nachladen eines gespeicherten Programmes. Hat man diese Prozedur hinter sich gebracht, erscheint ein Menue, aus dem man unter 22 Mannschaften auswählen kann. Ich entschied mich zunächst für „Orient". Im zweiten Menue werden National-Teams zur Auswahl gestellt. Ich wählte „W. Germany". Jetzt endlich kann's losgehen!
Ein weiteres Menue mit Symbolen erscheint. Ich wähle den Fußball-Schuh und bin sogleich in der ersten Saison. Ich besitze noch 10 Torkarten und meine 5000 Mäuse. Es wird bei diesem Schriftbild immer gefragt, ob man Torkarten zukaufen möchte. Je nach Division staffeln sich auch die Preise. Jetzt sehe ich die Spielpaarung und den dazugehörigen Wert der Torchancen, die ich besitzen möchte. Diese werden vom Computer per Zufall bestimmt – sie liegen zwischen 1 und 3. Bei „3" Torchancen entscheide ich mich, eine Karte einzusetzen. Vielleicht kann ich mich profilieren?
Jetzt springt es um auf „Action": Es gibt zwei Möglichkeiten für mich, Tore zu erzielen. Entweder ich bin Elfmeterschütze (dabei muß man den Joystick in die Richtung bewegen, wo das Leder einschlagen soll – dann Feuerknopf drücken!) oder ein etwas mickriger Spieler, der rechts in Bild laufend den Ball noch vor dem Gegenspieler erreichen muß (dabei muß ich beim Ballkontakt Feuer drücken; mit der Steuerung komme ich aber schlecht zurecht!). Nach dieser Sequenz gibt ein „rasender Kugelkopf" die Ergebnisse bekannt; er sagt mir auch, wie gut ich getroffen habe.
Und so geht es dann weiter bis zum Saison-Ende. Damit es nicht gar so schnell langweilig wird, gibt's ja noch die „Ereignis-Karten", die das Spiel zu einer Art „Monopoly" machen. Diese Dinger kosten mich pro Stück 200 englische Pfund; sie sind bisweilen ganz nützlich (Gewinne bis zu 2000 Pfund sind möglich!), auf der anderen Seite kann Sie auch das Pech verfolgen, wenn Sie einmal „schlechte Karten" hatten (Verluste bis zum Geht-Nicht-Mehr).
Aufgelockert wird FOOTBALLER OF THE YEAR noch durch „Transfer-Karten", die man käuflich erwerben kann. Sie ermöglichen den Wechsel von Club zu Club, was eine beträchtliche Summe für Sie mitsichbringt. Desweiteren werden Sie auch mal in die National-Elf berufen. Dann müssen Sie zeigen, daß Sie ein ganz toller Hecht sind.
Ist die Saison zu Ende, erfahren Sie (wenn Sie nicht gerade mit Ihrem Verein abgestiegen sind!), ob Sie zur Wahl des „Fußballers des Jahres" in Betracht kommen ...
Alles in allem gesehen ist das GREMLIN-Produkt zwar nicht gerade überragend, es hat aber (auch für Nicht-Fußball-Fans) einen gewissen Reiz. Vielleicht sind es gerade die Komponenten Spiel, Ehrgeiz und Taktik, die FOOTBALLER OF THE YEAR zumindest zu einem Durchschnitts - Programm chen. Die Grafik ist nicht berauschend, der Sound ist dagegen sehr gut (bei Ihren Torchancen läuft eine Art „Tor-des-Monats-Melodie" ab). Die Handhabung ist sehr gut; man kommt schnell ins Spielgeschehen. Auch die deutsche Anleitung ist als sehr gut und ausführlich zu werten. Etwas umständlich, besser: empfindlich, ist das Editier-Programm und die SAVE-Möglichkeit: Bei beiden stürzte mir das Programm ab. Dies kann natürlich auch der Kassette liegen, die mir vorlag!
Wer also Spaß am Fußball hat, sich gern – als Alleinspieler – elektronisch unterhalten lassen möchte oder einfach „seine Karriere" mal selbst bestimmen will, der mag sich FOOTBALLER OF THE YEAR zulegen!

Manfred Kleimann

Animation	6
Sound	9
Handhabung	9
Spaß/Strategie	7
Preis/Leistung	6

Zwei Räder auf Achse

Programm: Grand Prix 500 cc, **System:** Schneider, C-64 (Disk.), Atari ST, **Preis:** 39,95 (Kass.), 59,95 (Disk.), **Hersteller:** Loriciels, Frankreich.

Fahren Sie gern Motorrad? Ja ? Dann hat **LORICIELS** etwas für Sie. **GRAND PRIX 500 cc** ein Motorradrennen, bei dem zwei Spieler gleichzeitig mitmachen können.

Je nach dem, ob Sie zu zweit oder allein gegen die etablierten Rennprofis antreten wollen, haben Sie es mit 4 oder 5 dieser Gegner zu tun.

Von Ihnen und Ihrem Mitspieler kann das rote sowie das blaue Motorrad gesteuert werden.

Ich habe mir für Sie die französische Originalversion auf dem Schneider angeschaut, und ich muß sagen, daß ich von dem, was dort geboten wird, etwas enttäuscht war. Zumindest hätte der Preis für dieses Produkt niedriger sein müssen. Auf dem zweigeteilten Bildschirm (ich habe die Option für einen Spieler gewählt) sehen Sie links Ihre Kontrahenten, rechts stehen Sie selbst, zumindest jetzt stehen Sie noch. Dann wird das Start-Zeichen gegeben. Mit Joystick oder Tastatur können Sie dann loslegen. Ich habe die Steuerung per Joystick vorgezogen, und nachdem ich genügend Fahrt drauf hatte, mit Feuerknopf und Joystick nach vorn, in den nächsten Gang geschaltet. Wie ich sehr schnell feststellen muß, ist die Handhabung der Steuerung nicht gerade einfach, da man in jeder Richtung zwei verschiedene Schräglagen wählen kann. Die etwas flachere Lage ist dabei sehr schwierig zu erreichen, jede Joystick-Bewegung nach links oder rechts brachte mich meist gleich in volle Schräglage.

In 12 internationalen Rennen, von der Spitze Afrikas bis nach Schweden reichend, müssen Sie Ihr Können unter Beweis stellen. Sehr gut gemacht sind die Sequenzen, in denen Ihre Mitstreiter zum Überholen ansetzen. Diese sind dann nämlich nicht nur auf dem linken Bildschirm zu sehen, sondern auch auf Ihrem Screen. Die Grafik ansich konnte mich jedoch nicht ganz überzeugen.

Alles in allem kann man, zumindest für die Schneider-version, allenfalls von einem guten Durchschnitts-Spiel sprechen. Vielleicht sind die anderen Versionen ja besser geraten, so daß der nicht unerhebliche Preis für die Diskette dann auch voll gerechtfertigt ist. *str*

Animation	7
Sound	6
Realitätsnähe	6
Spaß/Spannung	7
Preis/Leistung	6

Es „golft" weiter

Programm: Par Five Golf, **System:** Schneider CPC 464/664 und 6128, **Preis:** 47,90 Mark (Kass.), 68,90 Mark (Disk.), **Hersteller/Vertrieb:** Waldeck Software, Delmenhorst.

PAR FIVE GOLF ist ein Golf-Programm, dem man die Liebe zum Detail anmerkt. Programmiert wurde es von einem Newcomer der Software-Szene, Lizenz und Vertrieb übernahm die Delmenhorster Firma **WALDECK SOFTWARE.**

PAR FIVE GOLF besteht aus einem Golfsimulations-Programm und einem Construction Set, ähnlich dem *Golf Construction Set* von *Ariola.* Nach der Eingabe der Namen und Anzahl der Mitspieler (bis zu sieben) kann das Turnier beginnen. Zur Auswahl stehen zwei schon vorgefertigte Golfkurse, von denen jeder über 18 Löcher verfügt. Erstaunlich viele Elemente, wie verschiedene Bodenarten, Seen, Wasserlöcher und Bäume, sorgen dafür, daß die Aufgabe nicht zu einfach wird und der Spielspaß erhalten bleibt. Ferner wird die Flugrichtung des Balls auch vom Wind beeinflußt (die Windrichtung kann man einer Anzeige in der rechten Spielfeldhälfte entnehmen). Eine recht große Anzahl von „Clubs" sorgt dafür, daß man für jede Distanz und bei allen Bodenbeschaffenheiten den geeigneten Schläger auswählen kann.

Das Construction Set ist sehr komfortabel. So kann man beispielsweise jeden Baum einzeln editieren, wodurch sich dem User nahezu grenzenlose Variationsmöglichkeiten bieten. Völlig neue Kurse können somit kreiert und, nach der Fertigstellung, auf Diskette oder Kassette abgespeichert werden.

Die Grafik ist für ein Golfsimulations-Programm überdurchschnittlich gut gelungen; der Sound fehlt leider (abgesehen von zwei Pieptönen beim Abschlag und Einputten) gänzlich. Auf seine Bewertung mußte ich daher verzichten. Die Motivation ist sehr hoch, besonders dann, wenn man PAR FIVE GOLF in geselliger Runde spielt. Und last but not least sorgt das Construction Set dafür, daß das Programm auf Dauer unterhaltsam und abwechslungsreich bleibt. Dies in Verbindung mit der sehr realistischen Präsentation des Spielgeschehens machen PAR FIVE GOLF zu einem empfehlenswerten Programm. Sie werden Ihre Freude daran haben!

cb/bez

Animation	7
Sound	–
Realitätsnähe	9
Spaß/Spannung	9
Preis/Leistung	8

Über Stock und Stein

Programm: BMX Simulator, **System:** C-64, **Preis:** Ca. 10 Mark, **Hersteller:** Code Masters, England, **Bezugsquelle:** U.a. Leisuresoft, Dortmund; Computer-Shop, München.

Eine BMX-(Bicycle Moto Cross, englische Kurzform für Cross = X)-Simulation herkömmlicher Machart ist der **BMX SIMULATOR** von **CODE MASTERS.** Was das Spiel jedoch von vielen anderen seiner Art unterscheidet, ist die ansprechende Grafik einerseits und der günstige Preis andererseits.

Sie steuern Ihr BMX-Rad über einen Kurs, der von Level zu Level schwieriger wird. Wollen Sie sich für das nächste Rennen qualifizieren, so müssen Sie die jeweilige Strecke innerhalb eines bestimmten Zeitlimits absolvieren. Zahlreiche Hindernisse erschweren Ihre Aufgabe, sorgen aber auch dafür, daß das Spiel spannend und unterhaltsam bleibt. Eine interessante Option des Programms ist, daß Sie Kollissionen und Unfallszenen durch Druck auf Taste **A** noch einmal abrufen und nachvollziehen können.

Der Sound ist sehr gut, leider aber etwas zu kurz. Insgesamt gesehen aber ein Spiel, dessen Anschaffung sich auf jeden Fall lohnt! *jb*

Grafik	8
Sound	8
Realitätsnähe	6
Spaß/Spannung	8
Preis/Leistung	9

c16chris

zusammengestellt von Manfred Kleimann, Martina Strack und Bernd Zimmermann

Liebe Leser! Alle Adressen, die hier im „Nachrichten-Telegramm" auftauchen, finden Sie auf den „GAME OVER-Seiten"!

„Weg von der Sucht", heißt es für viele Betroffene; meist sind es Jugendliche „wie Du und ich". Nur: Ganz so einfach scheint dies nicht zu sein. Die, die bereit sind, von einer Droge abzulassen, sind dennoch weiterhin auf Unterstützung angewiesen. Die deutsche Drogenhilfe ruft daher Jahr für Jahr zu Spenden auf. Spenden, die dringend nötig sind, damit die vielen zahlreichen helfende Hände zum Einsatz kommen. Die renommierte deutsche Firma **RUSHWARE** hat sich auch in diesem Jahr entschlossen, eine Aktion mit Software für einen caritativen Zweck zu starten. Die Wahl fiel dabei auf die Spielesammlung **OFF THE HOOK** (ASM berichtete im Juni 1986!), die in Großbritannien mit großem Erfolg für die dortige Drogenhilfe vertrieben wird. RUSHWARE'S Ziel ist es, den Gesamterlös aus dem Vertrieb dieser „Compilation" der **Deutschen Drogenhilfe** zur Verfügung zu stellen. Im Juni 1986 fragte sich ASM-Redakteur Manfred Kleimann: „...außerdem fördert OFF THE HOOK vielleicht das Bewußtsein, mit Alkohol oder anderen Drogen „richtig" umzugehen oder aber auf harte Sachen zu verzichten. Eine Art von „Präventiv-Maßnahme", wenn Sie so wollen. Was haben wir mit englischen Süchtigen zu tun?, werden sich jetzt vielleicht viele fragen. Ich meine: Der Idee allein gebührt die vollste Hochachtung! Immer vorausgesetzt, daß die Gelder auch im Endeffekt die Betroffenen erreichen. Vielleicht wird auch bald in unseren Gefilden eine ähnliche Hilfsaktion gestartet." Nun, der „Wunsch" ist in Erfüllung gegangen. **Jürgen Goeldner** von RUSHWARE verrät uns nun, was sich auf den Benefiz-Kassetten für **C-64 & Schneider** befindet. **C-64:** PITFALL (Activision), SPACE PILOT 2 (Anirog), PSYTRON (Beyond), DEATH STAR INTERCEPTOR (System 3), TALLEDEGA (US Gold), BLACK THUNDER (Quicksilva), KONG STRIKES BACK (Ocean), SHEEP IN SPACE (Llamasoft), FALL GUY (Elite), DEMONS OF TOPAZ (Firebird). Für Schneider sind es: CHUCKIE EGG 2 (A'N'F), MASTER OF THE LAMPS (Activision), BINKY (Software Projects), PROJECT FUTURE (Gremlin), DON'T PANIC (Firebird), TALES OF ARABIAN NIGHTS (Interceptor), DEATH WAKE (Quicksilva), KONG STRIKES BACK (Ocean) und DEATH PIT (Durell). Also, Leute: Macht alle mit! Für ganze 19,95 Mark bekommt Ihr was zu spielen, während Ihr anderen helft.

* * * * * * * * * * * * * * *

HEWSON CONSULTANTS scheint der augenblicklich „konstanteste" Software-Produzent der Insel zu sein. Hier werden nicht Quantität sondern Qualität großgeschrieben. Neuestes Produkt des Star-Autors **Steve Turner** (u.a. bekannt durch *Quazatron*) ist **RANARAMA** (für Spectrum, Schneider & Commodore). Das Labyrinth-Spiel, das Strategie- und „Baller"-Elemente einzigartig in sich vereint, sieht in MERVYN dem Zauber-Lehrling die Hauptfigur. Er bekämpft die bösen WARLOCKS, die sein Reich anektierten. Er ist der einzige Überlebende der Invasions-Katastrophe. So verwandelt er sich zunächst einmal in einen Frosch, um so besser infiltrieren zu können. Der „Lehrling" kann bei seinem Kampf wertvolle Waffen, Schutzschilder und Macht erlangen, die es ihm ermöglichen, den Feind zurückzuschlagen. Die Preise für dieses interessante Programm liegen bei etwa 36 Mark.

* * * * * * * * * * * * * * *

Für C-64, Spectrum & Schneider gab's das „Katastrophen-Spiel" (bitte nicht zweideutig auffassen!) **TIMETRAX** bereits (ASM berichtete). Nun wird man sich in der nuklearen Wolke des Holocaust' auch auf dem **MSX** beschäftigen können. Preis: ca. 10 Mark; Hersteller: **BUG-BYTE.**

* * * * * * * * * * * * * * *

ADDICTIVE setzt jetzt – nach der Spectrum-Fassung – auf den C-64: **HEADCOACH,** das Sport-Simulations-Programm, welches den legendären *Football Manager* „ablösen" soll, gibt es jetzt für ca. 38 Mark für den Commodore.

Noch darf der Enterprise nicht abgeschrieben werden! Konvertierungen bekannter Programme sorgen dafür, daß den Usern nicht langweilig wird.

WRIGGLER (Romantic Robot), WIZARD'S LAIR (Bubble Bus), NODES OF YESOD (Odin), DEVIL'S LAIR (Loriciels) sowie **TOMBS OF DOOM, JAMMIN'** und **SUPER PIPELINE II** (alle **CDS Software)** werden von **Enterprise Computers GmbH,** München, angeboten. Wer Interesse hat, wird zwischen 30 und 40 Mark auf den Tisch legen müssen.

* * * * * * * * * * * * * * *

Weitere Konvertierungen: **XEVIOUS** (US Gold) für Schneider; **XCEL, NINJA** (beide von Mastertronic) sowie **MASTERS OF THE UNIVERSE** (US Gold) für den Spectrum.

* * * * * * * * * * * * * * *

Die Firma **INCENTIVE,** die den *Graphic Adventure Creator* realisierte, wird nun auch „besonders schöne" (wie es hieß) Grafik-Adventures auf den Markt bringen, welche „natürlich" mit dem „GAC" produziert wurden: **WINTER WONDERLAND** heißt das eine von beiden für den Schneider erhältlichen „atmosphärisch dichten" Abenteuern. Das andere nennt sich **THE LEGEND OF THE APACHE GOLD** und wird ebenso ca. 32 Mark kosten.

* * * * * * * * * * * * * * *

Mit **PSI FIVE TRADING COMPANY** für IBM, **CHAMPIONSHIP WRESTLING** und **ALTERNATE REALITY** für Atari ST und **WINTER OLYMPICS** sind weitere Konvertierungen auf den Markt gebracht worden.

Auch die wenigen BBC-Freunde in unseren Landen werden Grund zur Freude haben: Die momentan „gute Zeit für Software" beschert den BBC-Usern gleich mehrere Programme, die von Interesse sein könnten. **FUTURE SHOCK** ist ein interessantes Labyrinth-Spielchen, welches für BBC-Verhältnisse überdurchschnittlich produziert wurde. **TYNESOFT** hat dafür ca. 28 Mark angesetzt. Vielleicht noch interessanter: den **GRAPHIC ADVENTURE CREATOR** von **INCENTIVE** kann man nun auch für den BBC gut nutzen (Preis: ca. 45 Mark). Wer das „Gerät" allerdings vorher gern überprüfen möchte, dem sei das „GAC-Adventure" **WINTER WONDERLAND** (ca. 40 Mark) ans Herz gelegt! Die Rennstrecken von **REVS & REVS 4** lassen sich nun auch in den BBC/ELECTRON einladen. Das sogenannte „Masterpack" von **SUPERIOR SOFTWARE** soll so um die 75 Mark kosten.

* * * * * * * * * * * * * * *

Kommt nicht so richtig in Schwung! Das Taktik-Spielchen, das von *Vortex* in den vergangenen Monaten für Spectrum & Schneider ganz gut lief, hat **GREMLIN GRAPHICS** nun auch für den C-64 auf den Markt gebracht. Originell genug ist es eigentlich. Vielleicht aber sind die 64er-Freunde von anderen, schnelleren Programmen verwöhnt? Das Spiel, was ich meine, ist der **HIGHWAY ENCOUNTER,** der für etwa 36 Mark zu haben ist.

* * * * * * * * * * * * * * *

ALLIGATA meldet weitere Schneider-Neuheiten: **TRAP,** das phantastisch schnelle Action-Spiel, gibt es jetzt für etwa 32 Mark im Handel. **DR LIVINGSTONE I PRESUME** spiegelt die Ereignisse wider, die Stanley ereilten, als er eine Expedition nach Afrika unternahm, um den verschollenen Dr Livingstone zu finden. Es handelt sich hierbei um ein realistisches Action-Adventure mit herrlichen Dschungel-Szenen. Preis: ca. 36 Mark (Kass) und ca. 45 Mark (Disc). Ihre Reflexe werden getestet, wenn Sie **GATECRASHER** in Ihren Schneider eingeladen haben! Dieses Spiel ist rasend schnell; es erinnert stark an die Spielhallen-Version. Preis: ca. 32 Mark. Für den Commodore 64 bringt das ALLIGATA-Label **RINO** ein „Low Budget-Produkt" auf den Markt, das etwa 12 Mark kosten wird. Es ist ein typisches Weltraum-Action-Spiel von allerdings hoher Qualität. Sein Name: **ZARHON.**

Der Nachfolger von *The Bard's Tale* ist da! Er nennt sich **THE DESTINY KNIGHT.** Beim „Ritter des Schicksals" handelt es sich um eine echte Fortsetzung. Das Adventure ist fast deckungsgleich mit Bard's Tale. Quasi als Titelbild erscheint ein Vorspann „in bewegten Bildern". Der rockige Sound dazu kann sich hören lassen. Schon hier stellt der interessierte Laie fest: Es handelt sich um hervorragende Programmier-Arbeit! Nach diesem Interludium beginnt das eigentliche Abenteuer. Legen Sie die „Charakter-Diskette" ein, und wählen Sie sich die „geeigneten" Typen aus! An dieser Stelle können Sie auch mit Taste „T" die „alten" Charatere aus Bard's Tale ins neue Spiel „einladen". Und hier beginnt nun der zweite Teil des Adventure-Spaßes: „Thou art in the Guild of Adventurers".

Für die Freunde des „kleinen" Atari macht sich momentan das britische Software-Haus **SPARKLERS** stark. In Ihrer 8-Marks-Reihe sind folgende (teilweise ältere) Programme erschienen: **SPECIAL DELIVERY, RIVER RESCUE** und **Java Jim.** Die Adresse: Sparklers, Unit B11, Armstrong Mall, Southwood Summit Centre, Southwood, Farnborough, Hants GU14 0NP, England.
Weitere Atari XL/XE-Neuheiten: **FOOTBALLER OF THE YEAR** von **GREMLIN** (ca. 36 Mark) oder **SPITFIRE 40** von **MIRRORSOFT.** Hier liegt der Preis bei etwa 36 Mark (Kass) und ca. 50 Mark (Disc).

FUTURE KNIGHT von **GREMLIN** scheint sich bei uns durchzusetzen. Die C-64-Version des „Jet Set Willy-ähnlichen" Spiels ist raus; läuft gut. Tatsächliche Hitqualitäten werden aber erst dann „offensichtlich", wenn man „Randolph's Kampf-Spiel" in den Hitparaden wiederfindet (ca. 36 Mark).

CRL unterschrieb einen Exklusiv-Vertrag mit **ARIOLASOFT!**

Neuer Stoff für den Spectrum: **US GOLD** meldet, daß sich nun auch die „Speccie„-User eingehend mit **INFILTRATOR,** dem Flugsimulator mit Action-Einlagen, beschäftigen können. Der Preis für das Programm wird bei ca. 30 Mark liegen.

Momentan orientiert man sich bei **MASCEN SOFTWARE** (Adresse auf den Game Over-Seiten!) ganz an beliebten englischen Fernsehsendungen. Die neuesten Produkte – für Schneider, Spectrum & C-64 – sind **BULLSEYE** (ein originelles Dart-Spiel), **BLOCKBUSTERS** (ein Quiz-Spiel), **GOLD RUN** (ein Frage- und Antwortspiel aus dem Bereich Sport) oder **TREASURE HUNT** (ein Spiel nach einer Fernseh-Sendung, die auch bei uns für Schlagzeilen sorgte: „Rätselflug", damals mit Günther Jauch und Bernard Russi). Mal sehen, wie diese Art von Spielen bei uns ankommt!

Zum „Dick & Doof-Projekt" äußerte sich **RobertStallibrass** von **ADVANCE SOFTWARE:** „So gegen Ende April werden wir für den Commodore 64 ein irres Comic Strip-Abenteuer herausbringen, das sich mit den beiden Star-Komikern vergangener Tage, **LAUREL AND HARDY** (so auch der Titel), beschäftigt!" **Dave Chapman,** einst für *Dan Dare* verantwortlich, hat die Arbeiten fast abgeschlossen." Desweiteren gibt es den Rambo-ähnlichen **BUTCH HARD GUY** auf dem Spectrum zu bewundern. Dieses Schieß- und Action-Spiel soll etwa 28 Mark kosten. **Robert gab mir noch ein Extra-Bonbon mit auf den Weg:** „Damit Deine Leser quasi als erste einen Eindruck vom „LAUREL & HARDY-Produkt erhalten, Manfred, werde ich 10 C-64-Exemplare stiften." Anmerkung der Redaktion: **ADVANCE** wird in dieser Ausgabe einen Wettbewerb starten, der folgende Programme an den Mann/die Frau bringen wird: 10 x LAUREL & HARDY; 10 x BUTCH HARD GUY (Spectrum); 10 x INDOOR SPORTS (C-64); 10 x HARDBALL (Spectrum) und 10 Disketten vom COLLEEN MUSIC COMPENDIUM (C-64). Vielen Dank, Robert!!!

Zwei Flugsimulations-Programme machen momentan auf dem Atari ST „Karriere": Zum einen wäre die hervorragende Umsetzung des **STRIKE FORCE HARRIERS** von **MIRRORSOFT** zu nennen. Die Grafik- und Steuerungseigenschaften wurden – im Vergleich zur C-64-Fassung – erheblich verbessert! Dieses Programm wird/ist sicherlich (zu) ein(em) Klassiker für den großen Atari. Man muß ihn einfach haben, den HARRIER!
Die andere Simulation kommt von **NOVAGEN.** Sie heißt **MERCENARY THE SECOND CITY.** Auch hier stand ein 8bit-Rechner Pate. Die Besonderheit hier: Die Simulations- und Schußeffekte sind noch besser geworden. Der „Einstieg" in die Piloten-Kanzel bereitet unsägliche Freude. Und: Alles, was das Programm beinhaltet ist **in Deutsch!!!** Auch hier kann man nur sagen: Ein Programm, das in keiner Sammlung fehlen darf!
NOVAGEN geht noch „einen Schritt weiter": **MERCENARY,** die phantastische Simulation, die bereits auf den „etablierten großen Rechnern" für Furore sorgte, wird es nun (endlich) auch für den Schneider & den Spectrum geben. Für den deutschsprachigen Raum gibt es sogar eine rein deutsche Fassung! Die Preise: ca. 38 Mark für Schneider und ca. 32 Mark für Spectrum. Erstes „Projekt" ist die **ESCAPE FROM TARG.**

Wer ein erweitertes Textverarbeitungsprogramm für den Sinclair QL sucht, wird in **FRONT PAGE** einen hervorragenden Vertreter vorfinden! **GAP SOFTWARE** (17 St. John's Terrace, London E7 8BX) hat ein Produkt auf den Markt gebracht, mit dem Sie quasi Ihre eigene Zeitung kreieren können. Für den Preis von etwa 75 Mark können Sie da nicht mekkern!

Mit **BATALLION COMANDER** hat man bei **US GOLD** einen Nachfolger für *Vietnam* gefunden. Für alle diejenigen, die sich für Kriegs-Strategie-Spiele interessieren, bestimmt eine gute Nachricht. Nach Auskunft in England soll das Spiel „wie verrückt laufen". Wie steht es da bei uns?

Auch für die PC's gibt es eine Reihe von interessanten Neuerscheinungen: Mit **ALEX HIGGINS SNOOKER** kommt ein Pool-Billard-Programm zu Ihnen ins Haus, das die Firma **AMSTRAD** in England ins Programm genommen hat (Preis: ca. 65 Mark). Aus dem gleichen Haus stammt auch das Schachprogramm **CYRUS II** (ca. 60 Mark) und **SUPERCALC 3.1** (Preis: ca. 220 Mark). Die Adresse: Amstrad, Brentwood House, 169 King's Road, Brentwood, Essex CM14 4EF.

Die einstmals so gefeierten **LITTLE COMPUTER PEOPLE** waren bislang nur für den C-64 und die „gehobene" Rechnerklasse zu haben. Jetzt hat **ACTIVISION** das „Puppenhaus-Spiel" auch für den Schneider herausgebracht. Der Preis für die Diskette wird bei etwa 50 Mark liegen.

Auf der Grundlage des Filmes **BIG TROUBLE IN LITTLE CHINA** ist von **ELECTRIC DREAMS** das gleichnamige Computer-Spiel erschienen. Wie im Film, müssen Sie die bezaubernde Miao Yin erretten, bevor Sie einem Gott geopfert wird. „Mitspielen" können alle Besitzer des C-64, Spectrum und Schneider. Die Preise liegen etwa bei 36 Mark.

PSL meldet: **NOSFERATU** und **FROST BYTE** für C-64; **PSION CHESS** für Atari ST und IBM.

Ebenfalls neu für dem Amiga sind **TEMPLE OF APSHAI** und **LEADERBOARD GOLF.** TEMPLE OF APSHAI besticht vor allem durch seine akurate Umsetzung von der C-64-Version. Die ausgefeilte Spiellogik wird auch den Amiga-User begeistern; die Grafik ist jedoch noch deutlich schlechter als die der C-64-Fassung. LEADERBOARD demgegenüber, dessen Commodore-Version schon eine Meisterleistung war, bietet auch auf dem Amiga (besonders in der erweiterten Version) ungetrübten Spielspaß. Die besseren Prozessorfähigkeiten sind in erster Linie für den schnelleren Bildaufbau der errechneten Grafik genutzt worden. Auch die Maussteuerung macht keine Probleme und wird in der Redaktion überwiegend als sehr komfortabel empfunden. Noch ein Gerücht am Rande: Es sollen erste Spiele in der Entwicklung sein, die komplett in dem Betriebssystem-RAM liegen, in denen normalerweise das KICKSTART eingeladen wird. Die kompletten 512K des Amiga stehen somit zur Verfügung.

Konvertierungen, Konvertierungen...**HACKER II** von **ACTIVISION läuft seit einiger Zeit auch mit deutscher Übersetzung** über den Commodore-, Amiga-, Atari ST-, Apple- oder IBM-Bildschirm! Der gute alte **BOUNDER** von **GREMLIN** hüpft jetzt auch auf dem Schneider Joyce munter herum (Preis: ca. 50 Mark). Ebenso auf dem Joyce: Die **ANNALS OF ROME** von **PSS**, das Strategiespiel der Sonderklasse. Es soll (leider) etwa 85 Mark kosten. Für den Spectrum gibt es nun ein anderes, nicht minder interessantes, Strategie-Spiel von **LOTHLORIEN:** Der Titel: **LEGIONS OF DEATH** (ca. 36 Mark). Auch **IMAGINE'S TERRA CRESTA** ist jetzt in den Speccy einzuladen. Ebenso für den Spectrum: die „GAC-Adventures" **THE LEGEND OF APACHE GOLD** und **WINTER WONDERLAND** von **INCENTIVE** (je ca. 32 Mark); **BATTLE OF BRITAIN (PSS)** für etwa 36 Mark, **MELBOURNE'S JUDGE DREDD** (harte Action kommt zum Preis von 32 Mark ins Haus), **PRO GOLF** (ca. 8 Mark), ein Spiel von **MASTERTRONIC,** das vor allem die Golf-Freunde interessieren wird sowie **HARVEY HEADBANGER (FIREBIRD),** der sympathische „Suffkopp", der für 10 Mark zu haben ist. Gleichen **HARVEY** gibt's auch – zum selben Preis – für den **Commodore 16!** Auch der **FOOTBALLER OF THE YEAR** von **GREMLIN** wird die C-16-Freunde erheitern (ca. 28 Mark). **ROGUE TROOPER** ist das magische Wort, das die Schneider-Freunde derzeit beschäftigt! Das neue **PIRANHA**-Produkt kommt für etwa 36 Mark ins Haus.

Wer soll da noch den Überblick bewahren? Auch von **SYSTEM 3** wird nun ein Spiel angeboten, das den Titel **LAST NINJA** trägt.

Erste Fotos versprechen eine gute Grafik und recht groß dargestellte Spielfiguren. Das Programm wird erhältlich sein für C-64, Spectrum, Schneider und Atari ST & 800. Die Preise werden sich etwa zwischen 30 und 50 Mark bewegen.

DATABYTE meldet: Mit **STARGATE LEGACY** soll ein Super-Graphik-Adventure auf dem Wege zum Abenteurer sein, der entweder einen C-64 oder einen Atari XL besitzt. Die Leute, die *Borrowed Time* geschrieben haben, sollen für dieses Programm verantwortlich sein. Achtung: Beide Versionen (Atari & C-64) werden sich auf einer Kassette (ca. 35 Mark) bzw. Diskette (ca. 49 Mark) befinden.

MIDAS MARKETING (selbe Adresse wie **Anco!!!**) „schiebt" einige „Low Budget-Produkte" in den Vordergrund, von denen das Simulationsprogramm **X-29 FIGHTER MISSION** noch das beste Produkt zu sein scheint. Ob MIDAS „goldenes Händchen" beweist, ist zumindest noch fraglich. Das oben genannte Spiel ist für den C-64 und soll etwa 10 Mark kosten.

Kurz nach der „Fußball-Winterpause" kommt schon wieder ein „Kicker„-Spiel auf den Markt: Es heißt **BRIAN CLOUGH'S FOOTBALL FORTUNES** und stammt aus dem Hause **CDS.** Zwei bis fünf Spieler versuchen sich hier als Trainer. Das Besondere an diesem Spiel: Es ist eine Kombination aus Software und Brettspiel!!! Das heißt: Zu der Software liefert CDS ein Spielbrett, Figuren, Karten und Spielgeld mit. Zunächst wird es dieses Fußball-Spiel für den **MSX** und die **„kleinen Ataris"** geben; C-64-, Spectrum-, Schneider- und BBC-Versionen folgen. Die Preise sollen etwa bei 45 Mark (Kass) u. 55 Mark (Disc) liegen.

Der **MINDSCAPE**-Titel **THE HALLEY PROJECT** gibt es nun auch schon für den Atari ST. Das interessante, etwas andere Weltraumspiel soll in den Kaufhäusern für nur 69 Mark angeboten werden. Ob's stimmt?

„MIKRO-GEN verkauft an CREATIVE SPARKS", so lautete eine Meldung zu Beginn des Jahres, die einige Interessierte aufhorchen ließ. Dennoch: MIKRO-GEN produziert weiter Software; läßt sich „nur vertreiben"! Neustes Beispiel für die „Kreativität": **SAS STRIKE FORCE.** Bei diesem martialischen Action-Spiel geht es um eine gefährliche Mission, die Sie erledigen müssen. Alles scheint streng geheim; nur die Preise stehen in etwa schon fest: C-64, Schneider & Spectrum (Kass) ca. 36 Mark.

Werden Sie „Mitglied" der HIJACK-Division, einem Pentagon-Department zur Bekämpfung des Terrorismus'! Neu ist das Programm von **ELECTRIC DREAMS** für den Schneider. Die Kassette soll 40 Mark; die Diskette 60 Mark kosten.

ARIOLASOFT meldet: „Nach 18monatiger Entwicklungszeit ist es endlich soweit: Dave Marshall's **TOMAHAWK** für den C-64 ist fertig!" Besonders überrascht werde man von der Grafik und dem Sound von **DIGITAL INTEGRATION**-Produkt sein. Das Spiel selbst spräche für sich selbst. Der Preis für die Kassette liegt bei 40 Mark, während der Diskettenpreis bei 60 Mark festgemacht wurde (Übrigens: dieselben Preise gelten auch für die Atari XL/XE- und Schneider-Versionen).

Die 3D-Spiele mit der „versteckten Kamera" (gemeint ist die Darstellung der Puppenstuben-Perspektive) scheinen es **REAKTÖR/ARIOLASOFT** wirklich angetan zu haben. Nachdem man mit *Sepulcri* schon ein Action-Programm dieser Art auf den Markt gebracht hat, ist fast zur gleichen Zeit **TRIAXOS** erschienen (für Spectrum, Schneider, C-64). Hierbei müssen Sie sich durch einen „Würfel" durchkämpfen, der momentan noch Ihr Gefängnis darstellt. Viel Vergnügen! Das Action-Spiel soll um die 32 Mark kosten.

MASTERTRONIC hat auch wieder etwas Besonderes für die Spectrum-User zu bieten: **TERMINUS** heißt das grafisch gut inszenierte Roboter-Spiel, das neben purer Action auch strategisch-technische Elemente aufzuweisen hat. Das Ganze ist nicht nur gut, sondern auch sehr preisgünstig; TERMINUS kostet ca. 10 Mark!

CHEETAH'S AMDRUM AFROKIT „läßt" heiße Rhythmen auf den Schneider los! Das Ding sorgt für „klassische" afrikanische Sounds, die zu begeistern wissen!

„Jetzt können auch die Schneider-Besitzer richtig fliegen!", so lautete die Schlagzeile einer Presseinformation des britischen Software-Hauses **CASCADE GAMES.** Die Herren aus Harrowgate gaben bekannt, daß das Simulationsprogramm **ACE** eine hervorragende Umsetzung auf den Schneider CPC erfahren habe. Nun gibt es ACE nach C-64 & Spectrum auch für den deutsch-englischen Rechner. Der Preis liegt bei 38 Mark.

Weitere Konvertierungen auf den **Amiga** sind im Anmarsch. Zum Beispiel **WORLD GAMES.** Die Amiga-Version unterscheidet sich im Prinzip kaum von der C-64-Version. Allerdings muß man kleine Abstriche machen: Die Grafik ist teilweise noch eine Idee schlechter als beim C-64 (jedoch bei allgemein klarerer Bildschirmdarstellung des Amiga). Auch die Option, die Anzahl der Joysticks auszuwählen, ist bei der uns vorliegenden Version fehlerhaft. Beim Schlittschuhspringen müssen sich die beiden Spieler einen Joystick teilen – in den anderen Disziplinen funktionieren die Joysticks einwandfrei. (U.K.)

Denk(-)mal

Strategie-, Denk- & Simulationsspiele

★ Und morgen räumen wir mal 'ne Bank aus!

Programm: They stole a Million; **System** C-64, Schneider, Spectrum, **Preis:** Commodore/Schneider ca. 35 Mark (Kass.), ca. 50 Mark (Disk.); Spectrum ca. 30 Mark, **Hersteller:** Ariolasoft, **Bezugsquelle:** Commodore/Schneider u.a. Leisuresoft, Dortmund, Computer-Shop, München; Spectrum u.a. T.S. Datensysteme, Nürnberg.

Haben Sie eine kriminelle Ader? Würde es Sie reizen, mal 'ne Bank auszuräumen oder einen Safe zu knacken? Wenn ja, dann dürfte **ARIOLASOFT's** neues Programm **THEY STOLE A MILLION** genau das Richtige für Sie sein! Hier können Sie nach Herzenslust auf Diebestour gehen und versuchen, fette Beute zu machen. Ich habe meinen Coup auf dem Commodore geplant.
Sie beginnen das Spiel als unternehmungslustiger Gangster, ausgestattet mit einem ansehnlichen Startkapital. Wie jeder andere haben auch Sie den Wunsch, Ihr Kapital zu vermehren. Also kümmern Sie sich zunächst mal um ein geeignetes Objekt für Ihre Aktivitäten. Haben Sie dies (eine Bank, einen Juwelierladen – was auch immer) ausbaldowert, so beginnen Sie mit der Planung des „Jobs". Sie brauchen Informationen, die Sie auch bekommen, wenn Sie ein paar „Mäuse rüberwachsen lassen". Anschließend müssen Sie die geeigneten Helfer auftreiben: Safeknacker, Spezialisten für Alarmanlagen, Fahrer und so weiter. Die finden Sie auch, aber auch hierfür werden Sie wieder einige „Riesen" berappen müssen. Jeder der in Frage kommenden Männer hat zwei besondere Fähigkeiten, von denen eine stärker ausgeprägt ist. Versuchen Sie also, um „Zaster" zu sparen, Ihren Plan so auszuarbeiten, daß Ihre Leute nach Möglichkeit gleich mehrere Aufgaben übernehmen können; doch setzen Sie die speziellen Fähigkeiten Ihrer Jungs, wenn's darauf ankommt, für die entsprechenden Arbeiten ein, denn „Vollblut-Safeknacker" wird einen Tresor schneller knacken können als ein Mann, der auf einem anderen Gebiet Spezialist ist. Bedenken Sie nun auch noch, daß Sie für Ihre Beute auch einen Abnehmer brauchen; vergessen Sie also nicht, sich rechtzeitig um einen Hehler zu kümmern (gegen Bares, versteht sich)!
Nun folgt die Organisation des Coups. Arbeiten Sie einen minutiös getimten Plan aus, und teilen Sie jedem Ihrer Männer seine Aufgabe zu. Jeder muß genau wissen, was er wann zu machen hat. Wenn Sie meinen, daß alle Vorbereitungen getroffen sind, können Sie die Bombe platzen lassen. Nun nimmt das Schicksal seinen Lauf. Wird Charlie rechtzeitig die Alarmanlage außer Betrieb setzen können? Wird Eddie den Tresor aufbekommen? Hoffentlich steht Jack pünktlich mit dem Auto bereit! Sie werden sehen, daß einem auch als Ganove nichts geschenkt wird; vieles will bedacht sein, der kleinste Fehler wird todsicher zum Scheitern des Unternehmens führen. Hin und wieder werden Sie eine Polizeistreife vorbeifahren sehen; lassen Sie dann Ihre Männer sofort die Arbeit unterbrechen (Sie können sich über Sprechfunk mit ihnen verständigen und Sie auf einem Monitor beobachten).
THEY STOLE A MILLION ist ein Programm, das zu begeistern vermag. Abgesehen von der amüsant-originellen Idee besticht das Spiel durch sehr gute Grafiken und eine insgesamt excellente Präsentation. Nicht nur Möchtegern-Ganoven, sondern alle Freunde guter Strategiespiele werden voll auf ihre Kosten kommen. Der gelungene Sound schließlich rundet das Ganze noch zu einem Programm der Sonderklasse ab. Und überhaupt: Was man dabei alles lernen kann...!

Bernd Zimmermann

Top Hit

Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10

★ Spiel für helle Köpfe

Programm: Shanghai, **System:** Atari ST, Amiga, **Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Activision, **Bezugsquelle:** u.a. Joysoft.

Das Spiel **SHANGHAI** von **ACTIVISION** ist eine willkommene Abwechslung im Computeralltag. Es basiert auf dem Strategiespiel „Mah-Jongg", das schon die alten Chinesen vor etwa 2500 Jahren spielten.
Das Spiel besteht aus 144 Spielsteinen, die sich wie folgt aufteilen: 108 Ordnungssteine, 12 Drachensteine, 16 Windsteine, vier Jahreszeitensteine und vier Blumensteine. In den Gruppen der Ordnungs-, Drachen- und Windsteine sind jeweils vier Steine gleich. Zwei von diesen Vieren ergeben nun jeweils ein Paar. Als Paar gelten aber auch zwei Steine der beiden restlichen Gruppen, die alle verschieden sind.
Diese 144 Spielsteine werden nun zu einer pyramidenähnlichen Figur aufgebaut, die sich „Drachen" nennt und vom Spieler so weit wie möglich abgebaut werden muß. Die Steine müssen paarweise weggenommen werden, was allerdings nur dann möglich ist, wenn beide Steine „frei" sind. Ein Stein gilt als frei, wenn er nicht von einem über ihm liegenden verdeckt wird und in seiner Ebene nach links und rechts verschoben werden kann. Entfernt man einen Stein einer höheren Ebene, so wird der darunterliegende Stein natürlich freigelegt. So ergibt ein Zug den nächsten. Wie bei allen Strategiespielen ist es auch bei SHANGHAI sinnvoll, mehrere Züge im Vorraus zu bedenken. Dadurch wird der Spieler ab und zu schon mal stark gefordert.
Sollte man einmal nicht wissen, welche Steine man entfernen soll, so gibt es eine Funktion, bei der der Computer Hilfestellung gibt und mögliche Züge aufzeigt.Wie teilt man nun dem Computer mit, welche Steine man entfernen möchte? Beim Atari oder Amiga, wo die Maus sowieso zur Grundausstattung gehört, lag es natürlich nahe, dieses Eingabegerät zu verwenden. Man klickt einfach nacheinander die beiden, zu einem Paar gehörenden Steine an, und der Rechner entfernt diese, sofern die Regeln beachtet wurden.
Besonders viel Spaß macht Shanghai auch mit mehreren Mitspielern, wobei entweder zusammen oder gegeneinander gespielt werden kann. Wenn gegeneinander gespielt wird, bekommt natürlich jeder denselben Drachen. Es gewinnt derjenige, der seinen Drachen am weitesten oder ganz abgebaut hat.
Bleibt noch zu erwähnen, daß neben einer gut gemachten englischen Anleitung auch eine deutsche beiliegt. Die Grafik ist besonders beim Amiga sehr gut gelungen, hier werfen die Steine sogar Schatten, wodurch man die verschiedenen Ebenen voneinander unterscheiden kann. Bei der Atari-ST-Version sind die Spielsteine, je nach Ebene, verschiedenfarbig umrahmt. Zum Sound gibt es leider nicht so viel Gutes zu sagen. Der einzige Sound, der in diesem Spiel vorkommt, ist bei der Amiga-Version ein digitalisierter chinesischer Gong, der am Ende des einstellbaren Zeitlimits erklingt. Der ST gibt stattdessen nur einen simplen Beep von sich. Allerdings tut dies dem Spielspaß keinen Abbruch. Uns hat dieses Spiel auch so sehr gut gefallen. *PW/BS*

Grafik	9
Sound	1
Spielablauf	8
Motivation	10
Preis/Leistung	8

★ Modernes „Breakout"

Programm: Ballbreaker, **System:** Schneider, **Preis:** ca. 36 Mark, **Hersteller:** CRL, London, England.

Ein altes Thema – neu verpackt! Das vor „Software-Ur-Zeiten" geschätzte *Breakout* wurde schon des öfteren „überarbeitet"; meist kam nichts Gutes dabei heraus. Jetzt versucht sich **CRL** mit **BALLBREAKER.** Sinn und Zweck dieses Strategie-Spielchens ist es, eine Mauer zum Einsturz zu bringen. Diese Mauer besteht aus hübschen bunten Steinen, die „3D-mäßig" zusammenkrachen bzw. herunterfallen, wenn Sie eine Stahlkugel dagegendonnern. Steuern können Sie das „schwere Gerät", das scheinbar an einem elastischen Stahlseil befestigt ist, mit drei Tasten, die Sie selbst definieren können. Eigentlich ist die Bezeichnung „Steuerung" nicht ganz korrekt: Vielmehr bewegen Sie einen zweifarbigen Klotz immer zur Kugel, damit diese davon abspringen kann und die Richtung ändert (siehe Breakout!). Der Klotz ist ebenfalls in 3D; er erinnert stark an einen Radiergummi. Mit der „Feuer-Taste" kann die am Klotz auftreffende Kugel „angeschnitten" werden; sie rast dann mit Effet in das bunte Mauerwerk. Wenn Sie die erste Mauer komplett abgeräumt haben, kommen Sie ins zweite Bild – wieder eine Mauer. Diese zerstören Sie auf die gleiche Weise. Wichtig: Versuchen Sie zunächst die Eckpfeiler zu treffen! Diese sind zuletzt äußerst schwierig zu erwischen. Und: Zudem hat die Stahlkugel die Möglichkeit, hinter die Mauer zu schnellen und aus dieser Position abzuräumen. In einigen höheren Levels begegnen Ihnen Monster, die hinter dem „Bauwerk" hervorlugen. Diese treffen Sie mit „Missiles", die Sie im Laufe Ihres destruktiven Tuns erhalten. „Abgerechnet" wird nach Punkten. Die Grafik ist („schneidermäßig") in Ordnung. Das Spiel ist zwar von der Idee her nicht gerade neu, bietet dem Spieler jedoch die Möglichkeit, sich eingehend damit zu beschäftigen. Ein Durchschnittsprodukt, das zu gefallen wußte! *mk*

Grafik	8	**Spielablauf**	7
Sound	6	**Motivation**	6
Preis/Leistung	7		

★ Es gibt wieder Zoff im Altertum

Programm: Legions of Death, **System:** C-64, **Preis:** 30 Mark, **Hersteller:** Lothlorien, Argus Press Software, **Bezugsquelle:** U.a. Micro-Händler, Mönchengladbach.

LEGIONS OF DEATH, neues Programm aus dem Hause **LOTHLORIEN,** versetzt den in Spieler in die Antike zurück; genauer formuliert, Sie finden sich nach dem Laden des Programms mitten im Punischen Krieg wieder.

Hier haben Sie die Aufgabe, den Ausgang der Kriegshandlungen zu Ihren Gunsten zu beeinflussen, indem Sie Ihre Schiffsflotten strategisch geschickt einsetzen. Das grafische Darstellung des Schlachtfelds nimmt etwa eine Hälfte des Bildschirms ein; über ein Window geben Sie Ihre Befehle an die Kapitäne Ihrer Schiffe weiter, doch zunächst einmal müssen Sie natürlich Ihre Flotte zusammenstellen. Haben Sie dann alle Vorbereitungen getroffen, so können Sie sich ins Kampfgetümmel stürzen. Die Steuerung Ihrer Aktionen erfolgt über Icons; zunächst macht Ihnen dies möglicherweise etwas Schwierigkeiten, doch mit der Zeit läßt es sich in den Griff bekommen. LEGIONS OF DEATH kann zu zweit oder allein gegen den Computer gespielt, und verschiedene Schwierigkeitsgrade können gewählt werden, wovon es letztlich auch abhängt, wieviel Zeit für die einzelnen Feldzüge „draufgeht". Die Möglichkeit, das Spiel zwischenzuspeichern, wird Ihnen hierbei sicher gelegen kommen. Alles in allem kann man dem Spiel eine gewisse Ausstrahlung sicher nicht absprechen, wenn es auch sicher nicht gerade als herausragend zu bezeichnen ist. Dennoch: Für Freunde von Strategiespielen könnte LEGIONS OF DEATH interessant sein. Doch bevor Sie es kurzentschlossen kaufen, schauen Sie es sich lieber mal im Geschäft an! *bez*

Grafik	6
Handhabung	5
Strategie	6
Motivation	5
Preis/Leistung	6

★ Neuer Poker-Aufguß

Programm: Strip Poker, **System:** Commodore Plus 4, C-16+64K, **Preis:** 27 DM, **Hersteller:** Anco, England, **Vertrieb:** Leasuresoft, Dortmund.

Beim Anblick der Kassettenhülle von **ANCO's** neuem Programm **STRIP POKER** kam mir auf Anhieb nur ein Gedanke: „Ach du lieber Gott, schon wieder ein Zocker-Game!". Hübsch war das Maichen auf dem Titelbild ja, also rein mit dem Programm in den Plus 4.

Was ich jedoch dann auf dem Bildschirm zu sehen bekam, übertraf meine schlimmsten Erwartungen: Da räkelte sich auf dem Bildschirm ein buntes Etwas, das nur entfernt Ähnlichkeiten mit einer Frau aufwies. Die Grafik war schlicht und einfach schlecht, die Farben falsch gewählt, und die vielen weißen Pixels ließen mich eher vermuten, daß der Monitor falsch eingestellt war. Zur Spielhandlung: Wie bei vielen, vielen anderen Strippokers auch spielt man hier mit einem Grundkapital von 100 $ gegen den Computer; sind dann irgendwann die 100 $ weg, geht ein Stück von der Kleidung verloren. Auch die Optionen dürften altbekannt sein: Karten halten, aussteigen, erhöhen und mitgehen. Das einzig Besondere hieran ist die Tatsache, daß alle Optionen über Joystick gesteuert werden, aber das gab's auch beim „Animated Strippoker" für den Specci schon. Ach ja, bevor ich es vergesse: Sound gibt es bei dem Spiel ja auch noch! Der beschränkt sich allerdings auf ein kurzes, mißtönendes Rauschen, wenn neue Karten gegeben werden. Die Karten selbst fügen sich nahtlos in die schlechte Grafik ein, die Zahlenkarten sind dabei ja noch ganz hübsch, aber Bube, Dame und König sind genauso unförmig wie die schon erwähnte Frau, um die sich alles dreht.

Was die Spieltaktik angeht, so geht unsere Dame recht wahllos vor. Sie erhöht anscheinend nach Lust und Laune, steigt ab und zu aus und hat auch noch einige Kommentare auf Lager (wenigstens die sind einigermaßen gelungen).

Fazit: Für den stolzen Preis von 27 DM hätte man mehr von Anco erwarten können, denn der Plus4 kann weitaus mehr bieten, als dieses Programm zeigt. Die äußerst schlechte Grafik setzt die Spielmotivation auf 1, wobei auch die Tatsache, daß man zwischen zwei Gegnerinnen wählen kann, dieses Programm nicht mehr aufwertet. Schade für alle Plus4- und C-16-Fans, die auch mal ein „etwas anderes Spiel" haben wollten. *Michael Suck*

Grafik:	2
Handhabung:	7
Strategie:	4
Spielwert:	0
Motivation:	1
Preis/Leistung:	2

★ Games á la Cinema – perfekt!

Programm: Defender of the Crown, **System:** Atari ST, Amiga, Apple Macintosh, **Preis:** ca. 150 Mark, **Hersteller:** Cinemaware, USA, **Bezugsquelle:** u.a. Softline, Schwarzwaldstr. 8A, 7602 Oberkirch; Tel: (07802) 3707.

Wow!!! Das war's wohl! The ultimate rate – oder das optimale Programm? Wir standen alle Kopf, als wir Defender of the Crown erstmals gesehen haben. Einige schüttelten den Kopf – vor Fassungslosigkeit. „Das gibt es doch nicht. Da ist doch ein Videorecorder im Spiel!". War nicht – und das wurde auch den Ungläubigen schnell bewußt, als das Programm aus dem Spielfluß geriet und in einem typischen Amiga-Fenster (uns lag nur die Amiga-Version vor) die lakonische Bitte nach der Disk 2 erschien. Tatsächlich ist dieses Programm so voller Bytes, daß für den Amiga eine 800-KByte-Diskette nicht ausreicht. Erst ein zweites Laufwerk befreit den Spieler von den lästigen Diskettenaktivitäten. Und: Diese Speichermenge ist der Schlüsssel für eine neue, faszinierende Konzeption von Spielprogrammen, deren ersten Vertreter, nämlich **DEFENDER OF THE CROWN,** wir die Ehre haben, unseren Lesern vorstellen zu dürfen.

Genug der Vorrede. Hinein ins Vergnügen. Nach einem herrlichen Titelbild verweist ein kinogerechter Vorspann auf die Personen, denen wir dieses Programm zu verdanken haben. Robin Hood klärt uns dann in einer Lagerfeuerszene im tiefen Wald von Sherwood über die geschichtlichen Hintergründe des Englands der „Ära Stephen von Blois'" (Anm. d. Redaktion) auf.

Die Aufgabe des Spielers ist es also, England von den Machtkämpfen der rivalisierenden Ritter zu befreien und so die Einheit der Krone zu retten. Dies natürlich, indem man selbst die Macht an sich reißt und die Rivalen ausschaltet. Nachdem man sich eine Übersicht über die Akteure dieses Spiels verschafft hat, muß man sich entscheiden, in welche Rolle man selbst schlüpfen will.

Vier Charaktere stehen zur Auswahl, jeder mit unterschiedlichen Stärken in Kriegsführung, Lanzen- und Schwertkampf ausgestattet.

Nun kann man sich das Land, um das man kämpfen soll, aus der Vogelperspektive ansehen: England mit seinen Burgen zwischen der bewegten Nordsee und der unruhigen Irischen See. In der Zwischenzeit wird das weitere Spielgeschehen von Diskette nachgeladen. Plötzlich hat man eine Landkarte Englands „in der Hand", in der vermerkt ist, welche Territorien zu welchem Ritter gehören. Am Anfang besitzt jeder Ritter nur eine Region, sein Homeland, mit einem Schloß darauf. Ein Menü in der linken oberen Ecke erlaubt folgende Optionen: HOLD TOURNEMENT – in einem Ritterturnier kann man seine Ländereien verlieren oder neue hinzugewinnen; SEEK CONQUEST – damit beginnt man seine Eroberungsfeldzüge; BUILD ARMY – hier bekommt man für sein Geld (Einkommen und Vermögen werden oben angezeigt) Soldaten, Ritter, Katapulte und neue Schlösser. Alles ist von Bedeutung, leider ist auch hier „wie im richtigen Leben" das Geld immer knapp. Mit GO RAIDING geht man auf nächtliche Raubüberfälle, nicht ganz die feine englische Art, aber was soll man machen, wenn die Kohle ausgeht? READ MAP erlaubt, die Besitzverhältnisse der einzelnen Landstriche zu studieren.

Auf geht's! Zunächst benutze ich mein Vermögen (TREASURE), um mir Soldaten für meine Armee zu kaufen. Ritter sind mir im Moment noch zu teuer. Mit SEEK CONQUEST bereite ich nun meinen ersten Feldzug vor. Aus meiner Heimatarmee rekrutiere ich nun meine Angriffsarmee und besetze eines der umliegenden, noch herrenlosen Länder. Aha, kampflos geht dieses Land in meinen Besitz über. Wie ich an den Eintragungen erkennen kann, ist jetzt auch mein Einkommen gestiegen. Leider sind meine Mitstreiter auch nicht faul und besetzen ebenfalls umliegende Länder, wie ich an den Einfärbungen der Landkarte erkennen kann. Mit READ MAP erkunde ich, welches Nachbarland das höchste Einkommen verspricht und besetze dies, falls es noch frei ist. Jetzt habe ich ein ganz schönes Einkommen und mache mich auf den Heimweg (SEND FORCE CAMPAIGNE ARMY und dann auf das Heimatschloß zeigen). Ich gebe jetzt mein ganzes Geld für neue Soldaten und vielleicht einen Ritter aus und attackiere das Land, welches bereits von einem Rivalen besetzt und meinem Schloß am nächsten ist (er käme sonst auf den Gedanken, mein Schloß anzugreifen, während ich mit meiner Armee auf Kriegszug bin). Aha, jetzt wird angezeigt, daß der Gegner nur 8 Soldaten in diesem Land stehen hat, und ich entschließe mich zur wilden Attacke – das Land gehört mir. Na hallo – wenn das nicht eine Neuauflage von dem allseits bekannten RISIKO ist? Wo bleibt denn da der besondere Witz? Kaum habe ich dies ausgesprochen, erscheint wieder das wunderschöne England aus der Vogelperspektive mit dem Vermerk, daß Lord Ivanhoe zum Ritterturnier einlädt. Ein Pferd läuft dabei in Trickfilmanimation in einem 1/6 Screenfenster. Superklasse. War dies schon eine große Überraschung, kommt man danach gar nicht mehr aus dem Staunen heraus. Eine wunderschöne Geländegrafik gewährt mir eine Übersicht über den Turnierplatz. Bildwechsel (wie im Film!), und ich sehe mich vor der Tribüne die Jungfrau hofieren. Dann habe ich meinen Gegner auszuwählen. Ja, hätte ich mir am Anfang nur aufgeschrieben, wer schwach im Lanzenkampf ist, auch von der Landkarte hätte ich mir die Besitzverhältnisse notieren sollen. Also kämpfe ich nur um die Ehre (FAME) und nicht um ein Land.

Bildwechsel. Aus der Vogelperspektive kann man erkennen, wie die Reiter um den Startpunkt galloppieren. Bildwechsel. Blick durchs Visier. Der Gegner kommt immer näher, nicht als mickriger Sprite, sondern am Ende fast bildfüllend – wie in einer richtigen Filmszene. Vor lauter Ooh's und Aaah's konnte ich mich gar nicht richtig auf die Lanze konzentrieren, die außerdem noch erheblich wackelte. Kein Wunder, daß ich verliere. Bildschnitt – Totale: Ich sehe, wie ich von meinem Gegner astrein aus dem Sattel gehoben werde. Zum Glück ging es nur um die Ehre. Für

mich ist das Turnier zu Ende, aber das Spiel geht weiter. Jetzt müßte ich eigentlich meine Armee verstärken. Oh Gott, ich habe nur 10 Goldstücke! Wie wäre es denn mal mit einem Raubüberfall? Ich wähle GO RAIDING und suche mir ein gegnerisches Schloß aus. Das Schloß erscheint in einer wundervollen Grafik im Dämmerlicht. Dann erscheint in einer herrlich realistischen Grafik der Burginnenhof, in den ich mit zwei Kumpanen eindringe. Tolle Effekte, wie die sehr realistischen Fackeln, unterstreichen die Szene. Da kommen drei Wachposten, und wir müssen sie mit den Schwertern erledigen. Dann gelangt man mit einem Kämpfer in das Schloß, wieder Fackeln, ein furchterregender Schatten – strebt man der letzten Schloßwache entgegen. Jetzt kann man froh sein, wenn man bei Spielbeginn eine Spielfigur mit starken Schwertfähigkeiten ausgewählt hat. Die Maus läuft dabei so richtig heiß. Geschafft, ich habe jetzt 30 Goldstücke, dazu kommt noch mein Einkommen von mittlerweile 12, das ergibt schon eine kleine Armee. Ich verstärke also meine CAMPAIGNE ARMY und greife das kleine blaue Land unterhalb meines Schlosses an. Kampflos geht das Territorium an mich über! Gleichzeitig verstärken sich die Rivalen auf Kosten der kleinen Gegner. Hätte ich jetzt einen lanzenstarken Ritter, würde ich meine stärksten Rivalen jetzt zum Ritterturnier auffordern und ihnen Land abluchsen (wodurch ich wieder zu höherem Einkommen gelangen würde). Hätte ich auch genug Goldreserven, würde ich das blaue Schloß übernehmen, denn dem armen Ritter sind alle anderen Ländereien verlorengegangen. Dazu benötigt man allerdings ein Katapult (kostet 15 Goldstücke). In der Zwischenzeit würden dabei aber nur meine Hauptgegner stärker werden und dann mich angreifen und meine Länder wegnehmen. Denn in der Tat kann ich natürlich nur die Länder verteidigen, in denen meine CAMPAIGNE ARMY steht. Also gehe ich in die Flanke meines Gegners und erobere Teile seines Gebietes, die seine CAMPAIGNE ARMY von seinem Heimatschloß abschneiden. Dabei muß man riskieren, daß er seinerseits einem Gebiete abnimmt. Offener Austausch! Jetzt kommt der Clou! Statt mich seiner CAMPAIGN ARMY zu stellen besorge, ich mir zuhause ein Katapult und stocke soweit ich bezahlen kann, meine Armee auf und greife des Gegners Schloß an. Vielleicht hat er ja zu wenig Soldaten zuhause gelassen. Mit dem Katapult reiße ich ein dickes Loch in seine Mauern (mit der Maus läßt sich einstellen, wie stark es gespannt werden soll). Und tatsächlich: nur 30 Soldaten bewachen den Stammsitz. Ich nehme das Schloß also ein, und damit gehören mir alle Länder, die dem früheren Burgherren gehört haben. Die Landkarte ist nun herrlich mit meinen Farben gefüllt. Mein Einkommen ist dementsprechend gewachsen. Was ist das? Eine Mitteilung besagt, daß die „Sachsen" (was haben die im 12. Jahrhundert in England zu suchen? Anachronismus! Anm. d. Redaktion!) eine Lady gefangen halten. Nein, wir wollen ihre Schreie nicht überhören und stürzen uns erneut in einen nächtlichen Überfall (s.o.). Nur, daß es diesmal nicht um Geld geht, sondern als Lohn der Tat eine nette junge Lady mit auf das heimatliche Schloß kommt, um romatische Stunden am Kaminfeuer mit ihrem Erretter zu verbringen. Etwas kitschig für meinen Geschmack, aber superklasse illustriert. Jetzt habe ich nur noch einen Feind. In der unteren Ecke macht sich noch ein Ritter in dunkelrot gefärbten Ländern breit. Den gilt es, nun anzugreifen. Da er weniger Land besitzt als ich, bin ich voller Hoffnung. Doch was muß ich feststellen? Seine Burg wird von über 300 Soldaten bewacht! Da kann doch seine CAMPAIGNE ARMY nicht so viel Soldaten haben. Also auf zu dem Feld, in dem es das letzte Mal geflackert hat. Teufel! 500 Soldaten rücken gegen mich vor. Ich kann nur fliehen. Einige Verlegenheitszüge bleiben mir noch, aber das Spiel ist für mich verloren.

Bilanz: Toll, toll, toll! Grandiose Entwickler und Grafiker und der hervorragende AMIGA haben hier eine Leistung vollbracht, die vor einem Jahr keiner für möglich gehalten hätte. Das Grundgerüst ist natürlich nicht neu. Die meisten werden RISIKO darin sofort erkennen. Die Rosinen liegen in den animierten Zwischensequenzen, die man verbal einfach nicht beschreiben kann. Man erzählt, daß sie mit dem System AEGIS ANIMATOR erstellt worden seien, welches offensichtlich Routinen enthält, die in der Anleitung nicht erwähnt sind. Kritikwürdig an diesem Programm ist eigentlich wenig. Die Diskettenwechslerei ist zwar lästig, aber bei diesem Informationsumfang nicht zu vermeiden. Einen echten Nachteil habe ich darin entdeckt, daß man DEFENDER OF THE CROWN nicht zu zweit spielen kann. Auch würde man sich wünschen, bei längeren Spielzeiten den Spielstand absaven zu können. Auch sind die geschichtlichen Hintergründe unseriös vereinfacht und verfälscht. Wir werden es verzeihen, da auch wir im Geschichtsunterricht nicht immer aufgepaßt haben. **Die Traumnote 12 für Grafik** können wir ruhigen Gewissens vergeben. Allerdings mit der Einschränkung, daß die ganz sicher folgenden Nachzieher für dieselbe Leistung **die 12 nicht erreichen** können. Nur das Neue, verbunden mit einer überdurchschnittlichen Leistung kann in dieser Art bewertet werden. DEFENDER OF THE CROWN ist ein Programm, das jeder besitzen sollte.

Uwe Knierim

Grafik/Animation	**12**
Handhabung	**10**
Technik/Strategie	**9**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**9**

Top Hit

Adventure Corner

Deutsches Adventure, internationale Klasse!

Programm: Tronic, **System:** C-64, **Preis:** ca. 50,-DM (Diskette), **Hersteller:** Golden Games, **Bezugsquelle:** Golden Games

Wer hätte das gedacht? Ein deutsches Adventure, das sich auf dem internationalen Markt nicht verstecken muß. Mit diesem Spiel hat **GOLDEN GAMES** einen absoluten Knüller in die Hände bekommen. Etabliert ist das junge Team schon seit den Erfolgen mit „Operation Hongkong", „Extensor" und „Hollywood Poker". Wenn heute von 'Software made in Germany' gesprochen wird, fällt unweigerlich der Name **GOLDEN GAMES**. Es ist schon beeindrukkend, mit welchem Tempo sich die jungen 'Burschen' nach oben gearbeitet haben. Daß Sie dann noch den richtigen Riecher hatten, als Sie sich das deutsche Adventure **TRONIC** an Land gezogen haben, spricht für sich. Freuen Sie sich schon jetzt auf wochenlange Arbeit am Computer, wenn Sie dieses Spiel lösen wollen. Insgesamt stehen Ihnen 8200 verschiedene Lösungswege zur Verfügung. Reichen Sie also schon mal Urlaub ein!

Wohlgemerkt, es bleibt festzuhalten, daß das Spiel TRONIC in keinem Bezug zu unserem Verlag steht (Tronic-Verlag). Die Namensgleichheit ist wirklich rein zufällig entstanden! Also, wer jetzt auf eine tolle Geschichte mit einem Agenten im Tronic-Verlag gerechnet hat, den muß ich leider enttäuschen. So viel gibt das Verlagsgeschehen nun auch wieder nicht her, daß man daraus eine derartige Geschichte basteln könnte.

Kommen wir nun endlich zu dem Spiel selbst! Eine wirklich orginelle wie eindrucksvolle Idee zeigt sich gleich nach dem Laden auf dem Bildschirm. Auf dem dunklen Screen blinken plötzlich in allen Ecken Sterne auf. Der letzte Stern zeigt sich in der Bildmitte, wo dann auch der Titel des Spiels aus dem Hintergrund in 3-D-Perspektive erscheint. Mit dem entsprechenden Sound dazu wirkt das Ganze echt beeindruckend. Es erscheint nun das Menü, in dem Sie Tronic 1 und Tronic 2 angeboten bekommen. Versuchen Sie erst gar nicht, Tronic 2 zu laden – es nützt nichts. Zuvor müssen Sie erst einmal Tronic 1 gelöst haben. Die beiden anderen aufgeführten Punkte sind vorerst uninteressant. Schreiten wir also zu Tronic 1, indem wir das Codewort 'Trust' eingeben. Die „Chose" lädt, und schon befinden wir uns in der Orbitalstation. Allerhand Klamotten fliegen dort so rum, die Sie am besten alle einstekken, da Sie diese Sachen auf Ihrer langen Reise brauchen. Die Taschen mit allem vollgepackt, betreten (wohlgemerkt betreten) Sie den Raumgleiter. Bleibt noch zu erwähnen, daß alles was Sie einstecken, von der guten Grafik verschwindet. Gut gemacht! Nachdem Sie den Raumgleiter betreten haben, fliegen Sie erst einmal durch den Weltraum. Wieder eine neue Grafik! Ziel kann jetzt nur die gute alte Erde sein, wo Sie Ihr Auftrag erwartet.
Über den konnten Sie sich ja auf dem Flug reichlich informieren, indem Sie sich über das Vorgeschehen in der „World News" informiert haben. Das von Professor Hoover entwickelte Computersystem „BTS" hat frecherweise die Weltherrschaft an sich gerissen, nachdem es so lange treu der Menschheit gedient hat. Sie sind nun der Top-Agent Tronic, der dem Wunderwerk wieder seine Grenzen zeigen soll. Sie werden sehen, was für eine schwierige Aufgabe Sie hier erwartet. Natürlich haben Sie sich auch schon mit den Personen vertraut gemacht, mit denen Sie unweigerlich Kontakt bekommen werden. Studieren Sie genau, an wen Sie sich wenden können und welchen Personen Sie am besten nie begegnen sollten.

Ihre Reise durchs All beenden Sie auf dem Raumflughafen auf der Erde. Das Empfangskomitee steht schon bereit, ein Roboter schließt sich Ihnen als Gehilfe an. Na, dann mal los! Unserem Agenten ist heute erst einmal nach „Norden" zumute. Wieder taucht ein neues Bild auf. Wir werfen einen Blick in das alte Museum Terranias. Hübsche Figürchen stehen hier in Glasvitrinen. Beim Untersuchen des Tastaturfeldes entdecken wir einige Buchstaben, mit denen wir allerdings noch nichts anfangen können. Also erst einmal weitergehen. Nanu, plötzlich blicken wir in das Gesicht eines älteren Herrn, der vor einem Bücherregal steht. Ah, das muß der Greis sein! Bücher und Titanwürfel eignen wir uns gleich an und versuchen, dem Greis ein paar Informationen zu entlocken – Fehlanzeige. Vielleicht erst einmal den Titanwürfel und die Bücher inspizieren. Der Würfel gibt noch nicht viel her, aber ein Buch. Der Titel lautet „Prof. Hoovers Theorien". So weit, so gut! Schauen wir mal, wie es im Süden aussieht. Peng – wir stehen in den Slums. Vor uns sitzt eine Katze, und ein Ausweis liegt auf dem Boden. Beides kassieren wir ein.

Gehen wir mal weiter! Bäh, was steht denn jetzt vor uns? So eine Art blauer Frosch, der sich Akane nennt. Fragt man den Kerl etwas, spuckt er Wörter aus, die das gesamte Alphabet beinhalten. Ach, hier kommt unser Translator zum Einsatz. Natürlich sollten Sie dieses Gerät erst einmal „aktivieren", bevor Sie den Translator aus den Händen geben. Na, endlich versteht man den Burschen. Er verrät uns, daß Taan (Copilot des Xionen) in dem Bunker, den wir in den Slums entdeckt hatten, gefangen gehalten wird. Zwar erhalten wir von dem „Urvieh" noch eine Quantenbombe, aber in den Bunker gelangen wir trotzdem nicht. Pech! Wohin führt denn der andere Weg in den Slums? Holla, ein Inforoboter! Alle Anzapfversuche mißlingen. Also erst einmal wieder weiter.

Zapp, da stehen wir im Labora-

torium. Na, mal schau'n, was es denn hier so gibt. Plötzlich meldet sich ein Wachroboter zu Wort. Mein Ausweis scheint ihm nicht zu genügen – schnell weg. Auf dem kürzesten Weg landen wir in einem Spielcasino, wo sich die schon straffällig gewordenen Spieler aufhalten. Diese unverschämten Kerle besitzen allerdings die Frechheit, Geschenke entgegenzunehmen, ohne dafür Informationen auszuspucken. Hier müssen Sie erst einmal das Vertrauen von den Typen gewinnen, und dies ist verdammt schwer. Zu diesem Zweck schnappen wir uns erst einmal die Chips, die uns an der Pforte gereicht werden. Wir denken uns so, daß die Spieler mit der Penunze gut etwas anfangen können. Also gebe ich die Chips ganz großzügig aus der Hand und hoffe auf ein paar Informationen. Doch einmal mehr reagieren die Spieler mit Schweigen. Das Höchste der Gefühle ist bei denen ein „Danke", mehr nicht. Da man aus Fehlern lernen soll, kommt mir in den Sinn, die Chips an anderer Stelle einzusetzen – leider zu spät! Was die „Raffer" einmal in den Händen haben, geben die nicht mehr her. Schon hier scheint das Ende zu nahen. Schnief! Heh, Moment mal! Wozu schleppe ich denn in einer Tour diese Katze mit mir rum? Alte Herrn stehen doch auf Miezen! Nichts wie hin zu dem Greis.

Wir geben ihm die Katze und...- er wird auf einmal verdammt freundlich. Auf die Frage nach dem BTS, gibt er uns Prof. Hoovers Passwort. Aber wir wollen ja nicht zu viel verraten. Gehen Sie doch selbst hin!

Natürlich haben wir noch nicht alle Richtungen ausgeschöpft. Das Fantastische an diesem Adventure sind immer wieder neue Grafiken zu verschiedenen Orten. Na, ja, was finden wir denn noch so? Ah, einen Raumgleiter, bei dem wir bei näheren Nachforschungen auf ein weiteres Codewort treffen: „Guest". Fein, das scheint prima voranzugehen. Irrtum! Der Schein trügt (Du böser Schein, Du!). Ein Scanner kommt zielstrebig auf uns zu und verlangt eine Identifikation. Probieren wir es doch gleich einmal mit dem gerade erfahrenen Codewort 'Guest' aus. Und siehe einer an: der Scanner sucht das Weite. Bedauerlicherweise läuft uns dieser unangenehme Zeitgenosse noch des öfteren über den Weg und läßt sich nach einiger Zeit nicht mehr mit dem Codewort 'Guest' abwimmeln. Ganz im Gegenteil! Der aufdringliche Kerl wird frech und droht doch tatsächlich damit, das Feuer zu eröffnen. Weil uns nichts besseres einfällt, machen wir uns schleunigst aus dem Staub (besser ist besser!).

Auch in diesem Adventure macht der Fortschritt nicht halt. Nach einem weiteren Schritt stehen wir vor einem Atomkraftwerk, welches noch aus dem letzten Jahrhundert übrig geblieben sein muß. Wie wir feststellen mußten, gehören wir zu den Unbefugten, denen der Zutritt untersagt ist. Hinter diesem Teil scheint sich die endgültige Lösung zu befinden. Schauen wir doch noch mal (schaue), denn dann können wir uns erst einmal wieder einen Überblick verschaffen. Sieht ja gar nicht gut aus, aber nur Mut!

Nach dieser Pleite suchen wir erneut Trost im Casino. Wir versuchen wirklich alles: bitten, betteln, drohen und geben den Spielern alles, was in unserem Besitz ist. Es passiert nichts. Also schon ein vorprogrammiertes Ende, traurig.

Zwischendurch müssen Sie natürlich wie jeder Mensch essen, trinken und schlafen. Sollten Sie versuchen, eines dieser menschlichen Bedürfnisse zu ignorieren, werden Sie unweigerlich ins Gras beißen müssen. Kleiner Tip: Sollten Sie Ihr Wasserkonzentrat aufgebraucht haben, bekommen Sie meist bei den Spielern Nachschub.

Am Ende ist es egal, auf welche Art und Weise man sein Leben verliert. Fest steht, daß Ihnen die Schlagzeile auf der Titelseite der „World News" gehört.

Die Grafik kann man ohne weiteres mit etwas besser als „gut" charakterisieren, nicht zuletzt deshalb, weil zu jeder Örtlichkeit ein neues Bild aufgebaut wird. Hinzu kommt das Verschwinden der Utensilien, die Sie einstecken. Einfach klasse! Die Geschichte für sich gibt es schon in dutzend Variationen. Zwar gibt es eine Unzahl an Lösungsmöglichkeiten, aber die Story selbst hat einen langen Bart: Der Top-Agent, der seine Nachforschungen anstellt und den mysteriösen Fall löst (hoffentlich).

Zum Vokabular bleibt zu sagen, daß es der Klasse des Adventures entspricht. Selbst, wenn man teilweise der Verzweiflung nahe ist und nicht mehr weiß, wie man noch fragen könnte, findet sich meist eine sehr einfache Lösung dafür. Achten Sie jedoch auf die richtige Schreibweise der Wörter, da Sie sonst auf eine ablehnende Haltung stoßen werden.

Die Atmosphäre des Spiels ist wieder im oberen Bereich anzusiedeln. Abgesehen von den Grafiken, die sicherlich einen sehr großen Anteil an der guten Atmosphäre haben, sind es die „kleinen menschlichen Bedürfnisse", die die Akzente im Spiel setzen. Auch ein Top-Agent muß halt mal schlafen, essen und trinken (nur müssen mußte er nicht). Bei den Figuren mischt sich Neues mit Altem, und das in einem ausgewogenen Verhältnis.

Im Vergleich zu anderen guten Adventures, kann man hier auch mit ruhigem Gewissen behaupten, daß der Preis der Leistung auf alle Fälle entspricht. Ein Spiel der internationalen Klasse!

Thomas Brandt/Martina Strack

Wertung	Punkte
Grafik	8
Story	6
Vokabular	10
Atmosphäre	10
Preis/Leistung	9

Unter Robotern

Top Hit

Programm: Kayleth, **System:** C-64, Spectrum, **Preis:** Commodore ca. 35 Mark (Kass.), ca. 49 Mark (Disk.); Spectrum ca. 30 Mark, **Hersteller:** U.S. Gold, Adventure Soft, **Bezugsquelle:** U.a. Leisuresoft, Dortmund; T.S. Datensysteme, Nürnberg.

Das Team von **ADVENTURE SOFT** hat wieder einmal zugeschlagen: Sein neuestes Adventure, dessen Lizenz **U.S. GOLD** übernommen hat, trägt den Namen **KAYLETH.** Bisher ist das Programm für C-64 und Spectrum erhältlich, Konvertierungen auf andere Systeme stehen möglicherweise noch bevor. Ich habe mir für Sie die Commodore-Fassung angeschaut, die uns als Vorabversion zur Verfügung gestellt worden war. Leider war die Diskette noch nicht mit einer ausführlichen Spielbeschreibung versehen, so daß ich die Hintergründe des Geschehens selbst erforschen mußte.
Soviel fand ich bisher heraus: KAYLETH spielt im Jahre 340 A.K. (Ante Kayleth vielleicht?). Ort des Geschehens ist der Planet Zyron, auf dem es allerhand Räume zu erforschen und Gefahren zu überstehen gilt. Ziel ist es, Kayleth, eine geheimnisumwitterte Gestalt, zu finden. Mehr konnte ich bisher bedauerlicherweise nicht in Erfahrung bringen, und so stürzte ich mich also ahnungslos, wie ich war, ins Spiel. Nach dem recht langen Ladevorgang werde ich gefragt, ob ich ein neues Spiel beginnen oder einen alten, abgespeicherten Spielstand fortsetzen möchte. Ich beginne also das Spiel und werde sofort mit der Mitteilung konfrontiert, daß ich, durch eiserne Ketten an ein Fließband gefesselt, mich unaufhaltsam auf einen Roboter zu bewege, dessen sich öffnende und schließende Greifarme mich zu zermalmen drohen. Eine Flucht scheint unmöglich: in keine der vier Himmelsrichtungen kann ich entfliehen, „down" wäre ohnehin Unsinn, also bleibt nur noch „up" – und tatsächlich läßt mich das Programm wieder hoffen. Ich erfahre, daß besagte „Armbänder" meine Handgelenke fest umschließen. Auf meinen verzweifelten Versuch, sie zu öffnen („open"), läßt mich der Computer wissen, daß dies für einen Menschen eine unnötige Kraftverschwendung sei. Weitere Anläufe bleiben ebenso erfolglos, doch dann, nachdem ich schon einige Male den Tod gefunden und das Spiel neu gestartet habe, packt mich die Wut, und ich versuche es mit nackter Gewalt. Und tatsächlich, mit „break bends" gelingt es mir, mich von meinen Fesseln zu befreien. Aber wie kann das sein? Die einzige Erklärung ist wohl, daß ich selbst ein Android mit übermenschlichen physischen Fähigkeiten bin. Ist mir aber im Moment auch egal; was zählt, ist jetzt nur, von dem Fließband herunterzukommen, um nicht wieder diesem verdammten Roboter zum Opfer zu fallen. Also nochmal „up" eingegeben, und wirklich gelingt es mir, das Transportband zu verlassen. Da ich von diesem Raum erstmal die Nase voll habe, verziehe ich mich schleunigst. Doch kaum, daß ich den nächsten Raum erreicht habe, wird mir mitgeteilt, daß ich von einem weiteren Roboter verfolgt werde. Ich untersuche erfolglos verschiedene Gegenstände, doch diese Zeitverschwendung wird sofort bestraft: Mein Rivale holt mich ein und läßt mich über die Klinge springen.

Was hilft's? Neues Spiel, neues Glück – klare Kiste! Also wieder vom Fließband gehüpft, aber diesmal suche (und finde) ich die Steuerzentrale, von der aus der Roboter bewegt wird. Also deaktiviere ich den Burschen („switch lever") und habe zunächst erst einmal Ruhe. Nun mache ich mich daran, die Räume weiter zu inspizieren. Neben einigen interessanten Einrichtungen, wie etwa einem Aussichtsfenster, das mir einen Blick über die „Zyron Galaxy" beschert, entdecke ich eine Sicherung, einen Kanister und ein Paar Handschuhe, die ich natürlich sofort an mich nehme. Wer weiß, wofür es gut ist?

Mehr und mehr nimmt mich das Spiel gefangen – die Atmosphäre ist dicht und fesselnd, das Sprachverständnis des Programms überdurchschnittlich hoch. Hinzu kommt die gelungene Grafik – Blockgrafik zwar, aber sehr gut gemacht. Das i-Tüpfelchen ist die gelungene Animation (!) in zahlreichen Bildern, was das Adventure noch „lebendiger" macht. Meine Meinung: Reinschauen lohnt sich allemal!

Bernd Zimmermann

Grafik	9
Story	8
Vokabular	10
Atmosphäre	10
Preis/Leistung	9

Chicago-Slang

Programm: Bugsy, **System:** Spectrum, Schneider, C-64/128, **Preis:** ca. 35 DM, **Hersteller:** CRL/St. Bride's.

Chicago – 1922 – und übelste Gesellschaft. Das ist es, was Sie erwartet, wenn Sie sich auf das Abenteuer **BUGSY** von **CRL/ST. BRIDE'S** einlassen.
Dabei kontrollieren Sie BUGSY (wie könnte es auch anders sein), ein kleines blaues Karnickel mit Maschinenpistole. Da es mit dem „anständigen" Leben nicht so geklappt hat, will sich BUGSY jetzt als Gangsterboss versuchen, aber bis dorthin ist's noch ein weiter Weg. Also, machen Sie sich auf die Socken. Alles, was Sie an Durchtriebenheit und Skrupellosigkeit aufbieten können, wird Ihnen nützen.
Zu Beginn des Spiels befinden Sie sich vor einer Bar. Gehen Sie hinein, und Sie werden das Milieu kennenlernen, in dem Sie sich ab jetzt bewegen. Haben Sie sich erfolgreich durchgeprügelt, dann kann's ja weitergehen. Im ersten Teil des Adventures müssen Sie zunächst mal in der Szene Fuß fassen, Louis und Muscels anheuern und Ihr eigenes „Ding drehen". Auf der anderen Seite der Kassette befindet sich Teil zwei, in dem Sie dann zum Boss aller Gangster aufsteigen können. Tolle Karriere, was?
Viel Spaß macht das Adventure auf alle Fälle. Besonders die Gespräche, die Sie mit den Personen führen können, sind „sehenswert". Die Texte bestehen zu einem großen Teil aus Slang. Man sollte also im Englischen einigermaßen firm sein. Die meisten Gesprächssituationen können Sie allerdings mit dem eingebauten Menü beherrschen. Wenn Sie also mit jemandem reden wollen, tippen Sie „talk to" sowie den Namen bzw. die Berufsbezeichnung, und der Computer bietet Ihnen neun Möglichkeiten von „grüßen" bis „drohen" an. Auf dem Bildschirm gibt der Computer dann die Konversation aus, die Sie führen. Da es sich bei BUGSY um ein gequilltes Adventure handelt, ist die Suche nach dem richtigen Wort manchmal sehr mühevoll. Allerdings haben Sie ja für die wirklich wichtigen Aktionen ihr Konversations-Menü. Was noch zu erwähnen ist: „Examine", eines der Standard-Wörter in allen Adventures, wird Ihnen wenig weiterhelfen. Wenn Sie nämlich einen Raum untersuchen wollen, bekommen Sie folgenden Satz entgegengeschleudert: „Wenn Sie einen gesehen haben, haben Sie alle gesehen". Diese Aussage läßt sich auf BUGSY sicherlich nicht anwenden. Schaun Sie doch mal rein!

c.e.f.

Grafik	7
Story	9
Vokabular	5
Atmosphäre	10
Preis/Leistung	8

AN ALLE ADVENTURE-FREAKS – STOP – DIE FIRMA „ADVENTURE SOFT", DIE SICH UNTER DEM FRÜHEREN NAMEN „ADVENTURE INTERNATIONAL" MIT PROGRAMMEN WIE ROBIN OF SHERWOOD UND GREMLINS EINEN NAMEN GEMACHT HAT, SPENDIERT 20x KAYLETH, JE 10 FÜR C-64 UND SPECTRUM – STOP – POSTKARTE MIT DER RICHTIGEN LÖSUNG DER PREISFRAGE UND COMPUTERSYSTEM AN DEN TRONIC-VERLAG, KENNWORT „KAYLETH", POSTFACH 870, 3440 ESCHWEGE, SCHICKEN – STOP – PREISFRAGE: IN WELCHEM JAHR SPIELT DAS ADVENTURE? – STOP – VIEL GLÜCK – STOP...

EINSENDESCHLUSS: 15. 3. 87

Ein kniffliger Fall?

Programm: Mordsache Larue, **System:** Commodore 64, **Preis:** ca. 40 Mark, **Hersteller:** International Software, Klarastr. 99, 4220 Dinslaken.

Neulich bekam ich das Erstlingswerk einer neuen deutschen Software-Firma, namens **INTERNATIONAL SOFTWARE**, in die Hände. Das Spiel heißt **MORDSACHE LARUE.** Zu meiner Freude handelte es sich um ein Programm in deutscher Sprache – also ein „echtes" Spiel „made in Germany".

Die Anleitung versprach mir eine komplexe Handlung, die mich reizte. Und: Da MORDSACHE LARUE auch noch eine komplette Diskettenseite einnehmen würde (laut Anleitung), konnte ich meine Neugierde kaum noch zügeln – ich legte los!

Bei diesem Abenteuer schlüpft man in die Haut eines Hamburger Kommissars, der einen Mord aufzuklären hat. Leider traf ich etwas verspätet am Tatort ein; die Leiche war bereits abtransportiert worden. So schnüffelte ich also am Tatort ein bißchen herum. Überall verstreut lagen Indizien herum, die ich mir näher betrachtete. Also, was ein richtiger Kommissar, der hat auch „immer" eine Kamera dabei, damit er die Beweise auf Foto-Papier festhalten kann. Ich war in der Lage, mit den Cursor-Tasten mein Objektiv wandern zu lassen; alles, was ich für wichtig hielt, fotografierte ich. Ein Extra-Bonbon bei diesem Kriminal-Adventure: Die aufgenommenen Indizien werden automatisch vergrößert und sind mit einer Information versehen!

Ich bekam somit einen ersten Eindruck von dem, was mich noch erwarten sollte: kniffliges Recherchieren, harte Polizeiarbeit! Dazu begab ich mich in mein Büro. Es hieß, „den Mörder zu fangen!". Da saß ich also nun vor meinem Computer-Terminal und gab zunächst die Indizien ein. Zusätzlich verpaßte ich dem Ganzen noch ein Passwort, weil man nie weiß, ob es „undichte" Stellen im eigenen Lager gibt.

Dennoch: Im Spiel war ich ja eigentlich noch nicht sehr weit gekommen. Da mußte sich schnell etwas ändern. Und es hat sich was geändert – und zwar im dritten Abschnitt! Ich saß zwar immer noch an meinem Schreibtisch, aber plötzlich erschien vor mir ein Icon-Menü. Mit dieser Steuerung hatte ich es nun leichter: Ich konnte jetzt verschiedene Kriterien anwählen. Wenn ich z.B. ein Verhör starten wollte, mußte ich nur auf das entspechende Zeichen fahren, den Namen eingeben – fertig! Das Verhör konnte beginnen.

Klar, daß es auch hier – „wie im richtigen Leben" – Leute gibt, die nicht immer die reine Wahrheit sagen. Manche Personen machen sehr konkrete, andere sehr vage Angaben. Da man natürlich nicht die ganze Zeit mit Verhören zubringen möchte – wäre ja auch langweilig -, gibt es auch noch andere Möglichkeiten, dem Täter auf die Spur zu kommen. Man kann den Zentral-Computer anwählen, Fahndungen einleiten und durchführen oder jemanden hinter Gitter bringen. Doch damit Schluß! Das wird sonst zu viel. Aber: einen weiteren, wichtigen Icon-Menü-Punkt möchte ich noch erwähnen. Es ist die Möglichkeit, den Spielstand abzuspeichern oder ein gesavtes Spiel wieder einzuladen.

Wie geht's weiter im Fall Larue? Ich sitze vor dem Rechner und zerbreche mir den Kopf. Wie wäre es denn, wenn ich einfach mal jemanden verhafte? Und siehe da, einer gesteht, mit von der Partie gewesen zu sein. Jetzt rackere ich mich von Person zu Person durch, und der Nebel des Geheimnisvollen lüftet sich. Endlich! Endlich habe ich es geschafft: Ich habe einen Drogenring hochgehen lassen. Dieser Fall kann nun zu den Akten gelegt werden. In dem Moment, wo ich mich frage, ob und wie es mir vom BKA „gedankt" wird, rattert es im Computer. Die Titelseite einer Tageszeitung erscheint, auf der zu lesen ist, wie gut ich den Fall gelöst habe. Fazit: Für mich hat es sich gelohnt, mal in die MORDSACHE LARUE „reinzuschauen"! Ich meine, in dieser Spielrichtung und in dieser Preisklasse – Diskette für 40 Mark – ist das deutsche Produkt von INTERNATIONAL SOFTWARE ausgezeichnet!

Stefan Schumann/rob

Grafik	8
Story	8
Vokabular	(Icons)
Atmosphäre	8
Preis/Leistung	10

Top Hit

Etwas für Kenner

Programm: Moonmist, **System:** C-64/128, IBM, Apple MacIntosh, Atari ST, **Preis:** Ca. 100 Mark, **Hersteller:** Infocom, USA, **Bezugsquelle:** U.a. Computer-Shop, München.

Was **INFOCOM** drauf hat, wenn es um Adventures geht, weiß man längst. Einen Namen als Hersteller hervorragender Programme hat sich das amerikanische Software-Haus mit Spielen wie *Hitchhiker's Guide to Galaxy, Leather Goddesses of Phobos, A Mind forever voyaging, Seastalker* oder auch der *Zork*-Reihe gemacht. In die lange Liste INFOCOMscher Spitzenprodukte muß nun ein weiteres, gerade erst erschienenes Adventure aufgenommen werden: **MOONMIST.**

In diesem Spiel sind Sie ein in den USA sehr bekannter, weil erfolgreicher Detektiv. Eines Tages erhalten Sie einen Brief (ist, nach Infocom-Art, der Pakkung beigelegt) von einer alten Freundin, Tamara Lynd, mit der Bitte, Sie in England zu besuchen und Ihr bei einer mysteriösen Angelegenheit beizustehen. Auf der Grünen Insel angekommen, werden Sie bereits von Tamara in ihrem Wohnsitz, einem ebenso schönen wie unheimlichen alten Schloß, erwartet. Hier treffen Sie nicht nur auf weitere Gäste Ihrer Freundin, einige skurrile Gestalten, sondern Sie erfahren endlich auch den Grund für Tamaras Hilferuf: Ein Geist, so berichtet sie Ihnen, treibe in dem alten Gemäuer sein Unwesen. Doch Sie sind skeptisch, zumal Tamara Ihnen auch erzählt, daß irgenwo in dem Schloß ein Schatz verborgen sein soll. Ob nicht vielleicht der „Geist" ein Mensch aus Fleisch und Blut ist, der Tamara vertreiben und den Schatz an sich reißen will?

Finden Sie es heraus! Um bei MOONMIST erfolgreich zu sein, müssen Sie zahlreiche verschiedene Rätsel lösen und mehr oder weniger direkte Hinweise deuten. Die eigentliche Aufgabe ist es aber, den Schatz zu finden und das Geheimnis des „Geistes" zu lüften. Hierbei wird Ihnen sicher der hervoragende Parser des Programms helfen, der ganze Sätze mit zwei Substantiven und zwei Verben versteht. Sie können also in jede Ihre Eingaben gleich zwei Befehle hineinpacken, wie etwa „ASK THE MAID ABOUT THE WINE CELLAR". Doch seien Sie nicht zu voreilig – MOONMIST ist, trotz des hohen Sprachverständnisses, eine harte Nuß. Aber das ist es doch wohl auch, was ein echter Adventure-Freak von einem guten Programm erwartet.

Sollte es Ihnen aber tatsächlich gelingen, das Spiel zu lösen, so brauchen Sie es deswegen noch längst nicht in den Mülleimer zu werfen. Fangen Sie einfach wieder von vorn an – Sie werden sehen, daß sich vieles geändert hat: Es gibt neue Rätsel zu lösen, Sie werden neue Hinweise erhalten, der Schatz wird nicht mehr dort sein, wo Sie ihn beim ersten Durchgang gefunden haben, und der Geist, ja, auch um ihn wird sich eine neue Geschichte spinnen. Spielspaß für Monate ist somit garantiert. Muß ich noch erwähnen, daß MOONMIST keine Grafiken besitzt? Kenner werden längst wissen, daß man bei INFOCOM-Adventures auf bunte Bildchen verzichten muß. Sie werden aber auch wissen, daß bei diesen vorzüglichen Programmen die fehlende Grafik durch den ausgezeichneten Parser und den gut durchdachten Handlungsablauf mehr als wettgemacht wird. Der Preis von immerhin 100 Mark ist meiner Ansicht für ein wirklich gutes Programm, das für lange Zeit Spaß bereitet, nicht zu hoch. Es war halt schon immer etwas teurer, einen besonderen Geschmack zu haben! *Bernd Zimmermann*

Grafik	keine
Story	10
Vokabular	11
Preis/Leistung	10
Atmosphäre	11

Alltags-Story

Programm: The Archers, **System:** Spectrum, Schneider, BBC, MSX, Atari XL/XE, **Preis:** je nach System unterschiedlich (ca. 35 bis 60 DM), **Hersteller:** Level 9.

In **THE ARCHERS** von **LEVEL 9** übernehmen Sie nicht nur eine, sondern gleich mehrere Rollen. Da wäre zunächst mal die Hauptrolle. Sie sind Redakteur der berühmt-berüchtigten Sendung THE ARCHERS (die gibt's übrigens wirklich) und erstellen die Manuskripte für diese Neues-vom-Lande-Sendung. Dabei haben Sie nur ein Ziel im Auge: Die Steigerung der Zuhörerzahlen um 1 Million. Ganz schön happig für den Anfang.

Und nun muß ja auf dem Lande auch was passieren, damit Sie was zu berichten haben, und jetzt kommen die Nebenrollen. Sie werden nämlich aus dem Blickpunkt verschiedener Archers-Charaktere in das Geschehen verwickelt, das Sie per Option selbst beeinflussen können. Und auf diese Art und Weise beeinflussen Sie auch Ihr Manuskript. Und das, was in der Sendung drin ist, beeinflußt natürlich die Hörerzahlen. Darüber bekommen Sie schon Aufschluß. In regelmäßigen Abständen erhalten Sie die neuesten Marktforschungszahlen über das Interesse an Ihrer Sendung, Realitätsnähe, die absolute Zuhörerzahl usw.

Das Adventure selbst wird über Optionen gesteuert. In jeder Situation haben Sie drei vorgegebene Handlungsmöglichkeiten, von denen Sie eine auswählen müssen. Je nach dem, was Sie gewählt haben, wird der weitere Verlauf der „Story" entschieden. Dabei sind die vorgegebenen Handlungsmöglichkeiten von eins bis drei durchnummeriert, und Sie wählen, indem Sie die Taste mit der entsprechenden Ziffer drücken. Dann werden Sie ja sehen, was Sie angerichtet haben.

Bei diesem Adventure entfällt zumindest die nervige Sucherei nach dem „richtigen" Wort. Allerdings ist es auch nicht jedermanns Sache nur drei Handlungsmöglichkeiten zur Verfügung zu haben. Deshalb mein Fazit: Geschmackssache! *c.e.f.*

Grafik	8
Story	7
Vokabular	(entfällt)
Atmosphäre	7
Preis/Leistung	8-6

Kleinanzeigen in ASM

SUCHE HARDWARE

Suche billigen Drucker für Atari 800 XL; Kosten: höchstens 100,- DM.
An Andreas Schnell
Mammolshainerstr. 15
6000 Frankfurt 1
Tel. 069/736266 (nach 17 Uhr).

Suche C-64 + Floppy 1541 (auch einzeln) PREIS: Verhandlungsbasis: Angebote an Maria Rohde,
Am Opferberg 11, 3384 Liebenburg 4,
Tel. 05346/2491.

DRAGON 64 - DRAGON 64 - DRAGON
Postkarte an: Willem Selen, Abt. NG-11, Zu den Rehwiesen 9, 4100 Duisburg 1.

BIETE HARDWARE

Verkaufe Atari 800 XL + 1010 + 1050 + 1050 Turbo Modul + Centr. Druckinterf. + Disks ca. 100 (Spiele und Anwender) + Bücher + + + nur 800,- DM (VHB) für alles + + + 04205/1936 ab 17 Uhr, Tim Busch.

Mehr Druck fürs Geld - Gemeni 10 x von Star, voll Epson komp. 100Z/sec. sehr gutes Schriftb/Graphik, kaum gebraucht -wie neu. Preis 300,- DM. Interf. Merlin 109,- DM.
Call 02203/29126905, 18 Uhr.

- Ton-Digitizer - für C-64 nur 40,- DM (+ Porto u. Verpackung/Infos gegen einen frankierten und addressierten Rückumschlag)
B. Jesinger, Grünewaldstr. 16,
7440 Nürtingen (kein Tel.).

Verkaufe C-64 1 Jahr alt + Floppy 1941 1 Monat alt + Datenrecorder, 200 Spiele, 1 Joystick + 4 ASM.
Achim Axt, Gußstahlstr. 28,
4630 Bochum 1, Tel. 0234/65128.

C-16 Verkaufe das 64 K-Ram Steckmodul mit 60671 Bytes Free von der Firma Micro-Händler! Preis: 70,- DM (fast verschenkt).
Bitte melden bei: Jörg Steinhilber,
Am Weiher 6, 6120 Michelstadt,
Tel. 06061/4806

Verkaufe Atari 600 XL mit 64K RAM 1010 Rec., 1050 Disk, 13 Cassetten und 9 Disketten. VB 530,- DM.
CBS Coleco, Cockpit, Trackball, 22 Module, 600 ,- DM. Mattel Intelivision, 14 Module gegen Höchstgebot. Liste bei: Sascha Rosendahl, Am Potekamp 22, 4030 Ratingen 4.

Verkaufe CPC 464 + DDI1 + St 65 mit Software und einem Buch und 2 Joysticks NP: 1800,- DM.
Verkaufe außerdem noch Datasette 1530 für Commodore. Nähere Informationen (Preis) telefonisch.
Tel. 06386/7164.

Verk. 64 RAM Master für VC 20 DM 120,-
1 RV-Super (Modul Rom) VC 20 DM 60,-
5fach Port-Extender VC 20 DM 80,-
VIC 121 + 1211 + 5 Spiel Module DM 120,-
1 DATA Cassette 1530 DM 40,-
+ 60 bekannte Spiele gratis.
Josef Zanola,
Hohenstaufenstr. 10,
7141 Möglingen.

Verkaufe wegen Systemwechsel C-16 mit nagelneuem Netzteil + 6 Kassetten randvoll mit Programmen, wie z. B. TOM, Berks, Schach, Galaxis, Ghost Town, Formular 1
VB: 120,- DM. Tel. 02202/51386.

Für C-16 Verkaufe das 64K-Ram Steckmodul mit 60671 Bytes free von der Firma Micro-Händler! Preis: 70,- DM (fast verschenkt).
Bitte melden bei: Jörg Steinhilber,
Am Weiher 6, 6120 Michelstadt,
Tel. 06061/4806.

Verkaufe C-16 + Datasette + 17 Spiele + Joystick + Basic-Cassette + Buch alles 4 Monate alt für 250,- DM.
Tel. 07720/61326 ab 15.00 Uhr.

Software für ATARI XL/XE, ATARI ST, COMMODORE AMIGA,
COMMODORE C-16, COMMODORE C-64,
SINCLAIR ZX-SPECTRUM sowie Leer-Disketten,
Joysticks, Joystick-Adapter:
Kostenlose Liste anfordern! **natürlich von:**

Computer-Software
ha ku soft
Bahnhofstraße 38
4000 Düsseldorf 1
Tel.: 02 11/32 85 55

* * * * * * * * * * * * * * * *
*** **Für C16/116/PLUS 4** ***
3+1 Software in C16/116 198 DM
3+1 Dito in Deutsch 248 DM
Umbauset C16/116 64K 50 DM
Umbau C16/116 64K m. Gar. 100 DM
LOGO für C64 159 DM: Jetzt 49,50 DM
Elektronic Datasette nur 98,50 DM
Elektronik-Technik-Peters
Tannenweg 9,
2351 Trappenkamp
* * * * * * * * * * * * * * * *

Verkaufe wegen Systemwechsel
C-16 + 2 J. Adapter + Datasette + Bücher + 11 Originalspiele für nur 300 DM oder tausche für Drucker zum Schneider 6128 bzw. Farbmonitor.
Angebote tel. unter 0631/40656

*** **Verkaufe C-16 mit 64K RAM** ***
incl. Umschalter 16/64K für nur
********** 190,- DM **********
Achim Bursian, Bamberger Str. 6,
8520 Erlangen, Tel.: 09131/440654

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
C16/116 RAM-Umbau 64 KBYTE
in 1. Tag für 100 DM nur bei mir kostenl. Durchs. auch Reparatur
** beim Computerfachmann **
Noch Fragen? Freiumschlag an:
Elektronik-Technik-Peters
Tannenweg 9,
2351 Trappenkamp
● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

Verkaufe C 116 mit Datasette
Handbuch, BASIC-Kurs und Sonderheft mit SPIELEN; ! Jahr alt und wenig benutzt, für 180,- DM
Tel.: 0561/407582

Verkaufe COMMODORE C-16
mit Datasette und 11 Spielen, BASIC-Lernkurs, Turbo Tape u. Handbücher.
Siegbert Leber, Im Schießgraben 35
6530 Bingen 11

PC 128 + 1571 + Monitor + Lightpen + Akistikkoppler + fast 100 Disks Software + 6 Bücher + Joysticks + Diskboxen + Zubehör + viele Magazine für nur 2.950,-- DM.
N. Rother, Tel.: 089/145518

64k-Steckmodule für C-16
Kaum benutzt für 90,- DM. Dazu 50 Spiele (KING SIZE).
Tel.: 0751/92972 Frank Hamberger

+ + + + + + + + + + + + + + + + +
+ C-16/116 Commodore C-16/116 +
+ 64-K-Byte Speicher-Erweiterung +
+ Umrüstservice inkl. Rückporto +
+ und Bauteilen für nur 59,-- DM +
+ zusätzlich mit Speicherumsch. +
+ + DM 64,- + +
+ + + + + + W O ? ? ? + + + + + +
+ + bei Willi Keßler - Elektronik - + +
+ Ruprechtsstr. 14, 6736 Edesheim +
+ + + + + + + + + + + + + + + + +

Verkaufe VC-20 mit 64K-Erweiterung + Super-Tool-Datasette + Anwenderhandbuch + Literatur + Spielprogramme sowie Spielkassetten für 300,- DM
Tel.: 02365/21446

Verkaufe C-16 + 64K + Datasette sowie Handbücher, Netzteil, Basic-Kurs. Guter Zustand, wegen Systemwechsel für 180,- DM + Porto
Tel.: 05451/6826

PLUS 4 + + PLUS 4 + + PLUS 4 + +
Datenfernübertragung jetzt nur ein Kinderspiel. DFÜ **Komplettanlage** bestehend aus Adapter, Modem (ohne Ftz.-Nr.) und Supersoftware. Wählen von der Computertastatur:
* Wahlwiederholung
* Autoanswer
* Mailboxbetrieb **229,- DM**
Ihr DFÜ-Spezialist
GUSS DATA CONNECTION,
Tel.: 02723/6679

Verkaufe wegen Systemwechsel:
C 116 + Datasette + Netzteil + Joystick + BASIC-Cassette/Buch + PLUS-paket. Preis 195,-- DM
Tel.: 0961/5212 (ab 18.00 Uhr)

C-16 großer Bruder des C-64
Datenfernübertragung wird zum Kinderspiel!
Erweiterungspaltine >USMOI< für C-16/116 mit **RS-232 und zwei User-ports** für **DM 138,-. Modem steckfertig** mit passender Software (ohne Ftz.-Nr.):
* Wahl von der Computer-Tastatur
* Autoanswer
* Mailboxbetrieb **DM 148,-**
Speichererweiterung DM 49,-
Guss Data Connection,
Tel.: 02723/6679

■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Für C16/116/Plus 4 Preiswert
Turbotape Super (64K) 19,50 DM
Elektronik Datasette 98,50 DM
3+1 Software Englisch 198,00 DM
3+1 Software Deutsch 248,00 DM
Plus 4 geprüfte Ware 298,00 DM
Plus 4 dito deutsch 348,00 DM
Floppy 1551 Restp. 389,00 DM
Elektronik-Technik-Peters
Tannenweg 9,
2351 Trappenkamp
■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

TAUSCH

Französischer C-64-Besitzer sucht Tauschpartner für Software auf Kassetten. Schickt Listen an:
Meckes Charles 2,
Rue de L'usine á Gaz,
67240 Bischwiller, Frankreich.

TOM sucht Tauschpartner. Schreibt an TOM * C-64 *
Postlagernd 220 018 * C-64 *
6128 Höchst
(Auch Anfänger !!!) Bis bald!

Suche Tauschpartner C-64/128.
Sendet Eure Listen an:
Bömmel Roland, Schwedenstr. 19,
8735 Eltingshausen.

C-64 Suche Tauschpartner. Habe allerneuste Software: Paperboy, Fist II, Labyrinth, Indoor Sports, Ace of Aces, Time Christols, Disk!
Österreich 02252/890545 ab 20 Uhr.
Michael Kementner, Mittelstr. 14,
2511 Pfaffstätten.

Suche Tauschpartner für C-64 Software! (Disk/Tape). Bei Interesse melden bei:
Michael Dettmer, Bromerstr. 24,
3177 Grussendorf. Antwort 100%!
Tel. 05379/560 (nach 15 Uhr).

Suche Apple User Groups. Apple 2-Besitzer: Wer mit mir tauschen möchte (Spiele, usw.) meldet sich sofort schriftlich oder telef. bei Kurt Kuch,
Dornburgg. 46, 7400 Oberwart (A).
Tel. 03352/2820.

Suche zuverlässige Tauschpartner für Software nur C-64. Habe z. B. Ninja, World Games, Supercycle, two on two. Suche z. B. Ikagi, Warriors, Paperboy.
Liste an Martin Jeske, Bahnhofstr. 96,
2727 Lavenbrück.

Tausche Akustikkoppler Neupr. 450,- DM mit Interf + Software gegen Programme - Module oder anderes.
Tausche auch Original Hotel und Mythos. Tel. 07125/8544.

Tausche und kaufe Software für Atari 800 XL auf Disk.
Liste an Ronny Schläfer, ob. Rotenbergerstr. 14, 6756 Otterbach.
Verkaufe Datas. 1010 für ca. 60,- DM.

* * * * * * * * * * * * * * * *
*** **Hallo C-64-Freaks** ***
Tausche Top Games (GB & USA).
Jede Woche neu! Tel. 08165/2122.
** Ruft an!! * Ruft an!! * Ruft an!!
* * * * * * * * * * * * * * * *

Neu: mit Laden — **GAMESOFT (Inh. Karl-Heinz Mund)** — **Neu: mit Laden**
Hospitalstr. 6, 6450 Hanau, Tel. 06181/252381
HOTLINE tägl. von 10-18 Uhr, Samstag 10-13 Uhr
Spiele- und Anwenderprogramme für alle Computer

C-64	Kass.	Disk.
Paperboy	34,–	44,–
Room 10	29,–	
Space Harrier	34,–	44,–
U-Boot		47,–
R.M.S. Titanic		44,–
Gem-Stone Warrier		59,–
Knights of desert		59,–
Tau-Ceti	34,–	44,–
Follow Flight II	34,–	
Night Rider	34,–	
Football of the year	34,–	44,–
Tarzan	34,–	44,–
Gauntlet		47,–
Tiger in the snow		39,–
Trail Blazer		44,–
House of Usher	29,–	
Gem-Stone-Warrier		59,–
Questron		69,–
Solo Flight II		47,–
Ultima IV		67,–
Warriers of Ras	39,–	

Atari XL	Kass.	Disk.
Hardball		47,–
American Road Race		49,–

Schneider	Kass.	Disk.
Laser Basic		57,–
Sae Combat	37,–	47,–
Shogun		39,–
Way of the tiger		47,–
Tomahawk		49,–
Winter Games	37,–	
Infiltrator		49,–

Auch jede Menge Anwendungsprogramme und viele, viele Spiele mehr. Fordern Sie unsere Liste an, bitte legen Sie 1,30 DM in Briefmarken bei. Lieferung per Nachnahme 5,– + Porto 1,50. Bitte unbedingt Computertyp angeben!

COMPUTER SERVICE – DER C-16 SPEZIALIST
Postfach 1304 · 7913 Senden (Iller) · Telefon (07307) 6230
COMPUTER SERVICE – DER C-16 SPEZIALIST

SPIELPROGRAMME

Ace		27,90	
Ace 64K		29,90	34,90
Winter Olympiade		24,90	24,90
Hit Pack		27,90	
Plus Paket		24,90	24,90
Rätsel der 7. Kolonie	(dt. graph. Adv.)	15,90	
Legende im Eis	(dt. graph. Adv.)	15,90	
Pfad im Dschungel	(dt. graph. Adv.)	15,90	
Karate King (64K)		17,90	
Bridgehead		15,90	
The way of the exploding Fist		27,90	
Mercenary (64K)		27,90	39,00
Sport Show		24,90	
Scooby Doo		20,90	
The Magician Curse		19,90	
Project Nova		24,90	
Saboteur		27,90	
Who dares wins II			29,00
European Games		19,90	29,00
Computer Hits (10 Programme)		27,90	
Quiwi (64K)		23,90	
Trail Blazer		19,90	
Melbourne Classics (4 Programme)		27,90	

ANWENDERPROGRAMME

Music Master		22,90	22,90
Paint Box		19,90	19,90
Micro Datei/Kalk/Text	je	22,90	22,90
Graphic Designer		15,90	15,90
Turbo Tape		15,90	
Turbo Plus Modul		34,90	
Utility/Adress/Vokabel C-16	je	27,90	

HARDWARE UND ZUBEHÖR

Reinigungs- und Justierset	15,90
64K Ram Steckmodul	69,00
Disketten No Name 2D 10 Stück	12,90
Datenkasetten C-15 10 Stück	15,90
Diskettenbox für 100 Disketten, aufkl.	24,90
Joystick Quickshot I	9,90
Quickshot II	15,90
Quickshot II + m. Microsch.	22,90
Joystickadapter	9,90
Abdeckhaube weichpl. f. C-16/1551/1531	6,90
Abdeckhaube hartpl. für C-16	12,00

Kompletter Katalog mit Programmbeschreibungen gegen DM 0,80 in Briefmarken. Versand erfolgt gegen Vorauskasse oder Nachnahme. An Versandkosten fallen an: Bis 50,– DM Bestellwert: 2,50/5,– DM
Bis 300,– DM Bestellwert: 5,–/7,50 DM
Ab 300,– DM Bestellwert: 7,–/9,50 DM

Suchen Tauschpartner für C-64! Haben neuste Software, z. B. SPY v. SPY II, Cobra, Bombjack II usw. Ruft an bei Karsten 09571/4532 und Björn 09571/5373.

Original Atari-Disketten (Mythos, Bruce Lee, Ghoustbusters ...) gegen andere Disketten tauscht Peter Müller, Hindenburgallee 44, 3105 Fassberg.

Tausche Software für C-64 (Disk). Habe Top-Games. Antwort 100%. Listen an: Vanhove Patricia, Fontaneweg 49, 5880 Lüdenscheid.

Tausche Spiele
(Swap International) C-64. Disk. Antwort 101%ig. Mühlental 33 a, 5400 Koblenz, Ehrenbreitstein. Ich heiße: Stefan Bock.

Tausche Ti-99/4A gegen Schneider 464-o. C-64 Software.
Ti-Zubehör: Ext. Basic + Data + Kabel für Joy und sonstige Kabel.
Dietmar Hormes,
P.-Therstappen-Str. 96, 4054 Nettetal 1, Tel. 02153/71156.

An alle 64er und AMIGA FREAKS!
Hardware für C-64 (NUR!) ** Alles an Software vorhanden! ** PLK: 042318 C/ 2400 Lübeck 1/BRD.

Atari XL-XE Tausche Software-Spiele aller Art. Schreibt an: (Auf Disk) Andreas Beterkem Walter-Sigel-Str. 14, 7000 Stuttgart 40 Tel. 0711/801270.

Tausche*Tausche*Tausche*Tausche
C-64+ + C-128. Nur neueste Software. Schreibt an: Andreas Graf, Hermann-Loens-Str. 4, 8679 Oberkotzau. Schickt Listen gleich mit!.

****

!*!*! CPC 464, 664, 6128 !*!*!
An alle CPC Freaks! Tausche Top-Games! Schickt 1,- DM Rückporto od. Eure Liste von Programmen und Spielen an:
Daniel Graf, Ortsstr. 26,
8949 Hasberg!
Verkaufe auch Originale auf Kassette und Diskette! Anfragen!!!
Schn. Super Games 1 für 49,90 DM, Schn. Super Games 3 für 49,90 DM (disc.) Kassette: Bomb Jack 22,16 DM, Commando 22,17 DM, Sorcery 22,96 DM, Chuckie E. 2 für 20,- DM, Chuckie Egg 1 oder Binky für je 7,63 DM, Spellbound 10,- DM und Juggernaut 20,- DM. (Alle auf Cass.) usw. Adr. s. o.

****

HALLO ATARIANER!!!
Suche Tauschpartner für Atari-Games (nur Cass.). Listen an:
David Landskron, Stettiner Str. 5, 3418 Uslar. Tel. 95571/3696.

Wer tauscht mit mir Software für den Atari 800 XL? Schickt Eure Liste bitte an Mark Kornberg, Anemonenstr. 12, 4803 Steinhagen!! Eventuell auch Kauf! Also Preisliste nicht vergessen!

C-64 sucht Tauschpartner
Tausche new and ältere Games - gute Games* Melden bei: Kaweh Chirband, Tel. 02207/6529 ab 15 bis 21 Uhr
* Kann nur zuverlässigen Tauscher gebrauchen! Ruft an
*** Greetings to *** CBA.

An alle C-64-Fans. Suche Tauschpartner für TOP-Software (Disk/Tape). Listen an: Tobias Hahn, Krebshalde 3, 7452 Haigerloch oder ruft an 07474/2430 (18-21 Uhr).
Auch Langzeittauscher.

KONTAKTE

****** Hallo C-64 Freaks ******
Kaufe und suche neue Software für C-64 auf Disk. Meldet Euch bei:
Thorsten Schäfer, Tel. 06081/59455 (ab 15 Uhr).

Schenke 5,-, wer mir 10 Spieldisketten schickt. Bin auch an Tausch interessiert (Atari 800 XL). Schickt an:
M. Meinhart, Berchemstr. 37,
8000 München 21.

Hallo Atari-User!
Der Solingen Atari-Club Condor sucht noch Mitglieder in ganz Deutschland! Jedes Mitglied muß einen Jahresbeitrag von 10,- DM bezahlen. Kann aber dafür die vielen Vorzüge des Clubs genießen; wie die Clubzeitung. Informationen erhalten Sie unter der Anschrift: Hans-Jürgen Müller, Bleichstr. 21, 5650 Solingen 1.
PS.: Legen Sie bitte Rückporto bei.

Sinclair 2 x Spectrum User Club
Nimmt noch Mitglieder auf! Club-Zeitschrift, Software, Ger. Beitrag.
Info gg. Rückporto von Rolf Knorre, Postfach 20 01 02, 5600 Wuppertal 2.

... A C H T U N G ...
Suche Spielprogrammierer für C-64, C-128, CPC, Atari, Amiga, Atari St.
Bitte melden bei: Kai-Uwe Hellmann, Köhlerwaldstr. 6, 5802 Wetter 2.

Hallo Atari-Fans!
Unser Club sucht noch viele Mitglieder. Diese bezahlen zwar einen kleinen Beitrag, aber bekommen auch unsere Club-Zeitung. Schreibt also mit Rückporto an: Udo Gruner,
Postfach 22 03 38, 5650 Solingen 1.

****

*********** C-64 **********
Suche, kaufe, tausche Software für C-64. Habe: Fist 2, Asterix, etc.
Schickt Eure Listen und Disks an: Markus Zingg,
Forchstr. 2, CH-8126 Zumikon.

****

CVC-Computerclub
C-128, C-64, VC-20 + C-16 (C-16-USER-Gruppe). Wir nehmen noch Mitglieder auf. Einsteiger und Profis!
INFO (Rückporto):
C V C
Postfach 18 64
8460 Schwandorf

***** SUCHE TAUSCHPARTNER *****
für C P C 4 6 4 (nur Tape)
Joachim Rawolle, Eichenstr. 18, 2838 Sulingen 1

HALLO C-16 USER!
Suche C-16 Clubmitglieder. Die ersten 50 sind Mitglieder! Schreibt an:
Marc Strickmann, Sterntalerweg 15, 4530 Ibbenbüren

CSJ
COMPUTERSOFT JONIGK

C 64		Cass.	Disk
Split Personalyties		34,–	46,–
Stallone Cobra		34,–	54,–
Yie are Kung Fu II		34,–	
Tarzan		36,–	49,–
Destroyer			54,–
Space Harrier		36,–	54,–
VIZAWRITE	neuer Preis		98,–
C 128			
The Last V8			24,90
Kikstart			24,90
Finanzbuchhaltung			198,–
VIZASTAR (Deutsch)			398,–
VIZA CLASSIC (Deutsch)	neuer Preis		298,–
Amiga			
The Pawn			89,–
The Bards Tale			98,–
Jewels of Darkness			69,–
Delux Paint II			298,–
VIZAWRITE AMIGA	neuer Preis		i. V. 498,–

C 16/Plus 4		Disk	Cass.
über 220 verschiedene Programme auf Lager ab			9,90
ACE (Air Combat Emulator)	(Plus 4)	49,–	42,–
CSJ Games 1 (3 Spiele)		49,–	32,–

Bridgehead	(Plus 4)	39,–	Mercenary	(Plus 4)	39,–
Pinpoint		29,–	Dangerzone		9,90
Space Pilot		29,–	Into the Deep		9,90
Grandmaster		32,–	Torpedo Alley		9,90
Bounder/Planet Search		29,–	G-Man		9,90
Fighting Warriors		24,–	Harvey Headbanger		9,90
Adress		29,90	Utility		29,90
Datei		29,90	Text		29,90
Vokabel		29,90			

Vorsicht!!
Der Sog könnte Sie erfassen, beim Laden und Speichern mit **CSJ TURBO TAPE + AZIMUTH TAPE** da 12facher Geschwindigkeit.
Siehe auch Test in COMPUTE MIT 1/86 .... DM 29,90

Mindestbestellwert DM 30,–

VIZA SOFTWARE

3000 Hannover 1
An der Tiefenriede 27
Tel.: Service 05 11/88 63 83
CSJ COMPUTERSOFT JONIGK

Riesenauswahl an Software sofort CSJ NEWS anfordern bitte Computertyp angeben Händleranfragen erwünscht

Spitzen-Software am laufenden Band

Genesis-Super-Assembler
für C-16/116/Plus 4

Der zur Zeit leistungsstärkste Assembler!
Komplett mit Anleitung und Demo-Programm.

Bestell-Nr.: SPOK (Kassette) **15,– DM**
Bestell-Nr.: SPOD (Diskette) **15,– DM**

THE GAMES - *Software*

Postfach · Am Stad 35 · 3440 Eschwege · Tel. 05651/30011

Tausche Software aller Art auf DISK für PC-128/C-64.
Tel.: 05235/5738 (ab 17.00 Uhr)
Edwin Stuiver
Schwalbenweg 5
4933 Blomberg

C-64 Tauschpartner gesucht
Suche Tauschpartner für C-64 (Disk). Tausche auch Spiele.
Denis Prüm, Saarallee 29,
5550 Bernkastel-Kues

Commodore C-16/116/Plus 4
Tausche und verkaufe Topprogramme.
Nur auf Kassette! Info gegen Porto:
Thomas Waloszczyk, Karlstr. 12,
4690 Herne 2

C-64 Tauschpartner (nur Disk) gesucht
Tausche Spiele für C-64 auf Diskette!
Liste anfordern bei: Christian Doeres,
Friedrichstr. 5, 5550 Bernkastel-Kues

Software-Verleih für C64 + Spec.
Ab 5 DM verleihen wir Euch über 50 TOPGAMES! Info anfordern bei:
ONWA-SOFT-VERLEIH
Postlagerkarte A 015905
7600 Offenburg
!!!!!!!!!!LOS!!!!!!!!!!

PLUS 4 - Anfänger (40 Jahre) sucht Hilfe und Gedankenaustausch!
Raum Kropp/Sl.. Bitte melden bei:
Wolfgang Dethlefs,
Bennebeker Weg 20,
2381 Gross Rheide, Tel.: 04624/468

Tausche Software für C-16 !!!
Listen an: Udo Lücke,
Windmühlenweg 56,
3477 Marienmünster 1
P.S.: Suche gebrauchten VC-20,
Spektrum 48K, ZX 81 !! (EILT)

VERSCHIEDENES

Achtung Spectrum-User!!!

Hier ist voll was los! Gegen einen frankierten Rückumschlag gibt es ausführliche Informationen. Bei:
Jörg Helpenstein, Postfach 10 06 10,
4040 Neuss 1
Garantiert lohnend!!

Mailbox Percomp
Neu und super! 0771/7043 online 24h 8/1/h/v.
Also nichts wie hin und anrufen!!
***** 0771/7043 *****

Suche sämtliche ASM-Hefte vom 86'er Jahrgang - auch leicht lädierte - meldet Euch bei Thorsten Schultz, Ziegeleistraße 8, 7015 Kortal-Müngen 2

Ich tippe C-64-List. für nur 1 DM je Seite ab. *Mitschicken* 2 DM für Porto, 5 1/4" Disk, Liste, Tippgeld!
Nur Vorkasse. Beantwortung ca. 2 Wochen. Thomas Albers,
Blumenstr. 25 a, 4407 Emsdetten

Neuheit
Treffpunkt C-16! Eine neue Zeitschrift mit vielen Tips & Tricks, Infos, Tests, Listings... zum Preis von nur 3.80 DM.
Infos bei: C.C.K.,
Thuermchenswall 71, 5000 Köln 1
P.S.: Der C.C.K. sucht noch Clubmitglieder!!!

********** **ACHTUNG !!!** *********
Tippe Ihnen jedes Programm für VC-20 (GV-28KB) ab. 3 Pf. pro Zeile.
Manfred Barth, Kandelgasse 3,
6509 Lonsheim
Tel.: 06734/1632

Sensations-Preise für Jedermann

Disketten 5 1/4 " 1D Data 10 St.	7,50
Kassetten C 15 1 St.	2,00
Joystick Competion Pro	39,90
Umrüstung C-16/116 nur für Eschwege und näherer Umgebung	89,00

Computerladen Eschwege
Am Plan 6 (Neustadt)
3440 Eschwege

Commodore Plus 4: Deutscher Zeichensatz auf E-PROM 30,- DM.
Tausche und verkaufe Software auf Disk. Harald Hobbelmann,
Junkernkamp 18, 2822 Schwanewede

****
GEISLER Düsseldorf::
(0211) 578081
Helau und Alaaf, lieber Leser! Hier wieder ein Teil unserer Angebote::
GPC01, kompl. Rechner, 640 KB, Floppy, deutsche Tastatur, DM 1.199 (toll nicht?):: GPS 20-II-XT, kompl. Rechner, 640 KB, 20 MB - Festplatte Floppy, DM 2.499 (unglaublich aber wahr):: NEC MULTISYNC wirklich nur DM 1.898:: Commodore AT und AMIGA Superpreise. Anrufen und staunen:: NEC P6, 24 Nadel unter DM 1.300:: STAR NL 10 unter DM 750:: Da lacht der Kunde:: BROTHER HR 25-XL, Komfortdrucker DM 1.199 (echt super):: CeBit Neuheiten teilw. sofort lieferbar natürlich Tiefstpreise:: Softwarekatalog, ca. 1000 Titel DM 3,– in Briefmarken::
GEISLER ist Commodore, Brother, Tandon, Thomson Vertragshändler:: Sonderpreisliste gratis anfordern:: Bei diesen Preisen bleibt noch Geld übrig für die Karnevalsfete:: Helau u. Alaaf:: Ihre GEISLER GmbH:: Hotline (0211) 5780881, Leostr. 1::
4000 Düsseldorf 11
****

Für C16/116/Plus 4 kostenlos!

Infos-Tips-Angebote-Umbauten
*** vom Computerfachmann ***

Erweiterungen + Reparaturen
Noch Fragen ? Freiumschlag an:
Elektronik-Technik-Peters
Tannenweg 9, 2351 Trappenkamp

Wir liefern alle guten Spiele
zu Preisen, die auf Ihren Vergleich warten !
COMMODORE C64, COMMODORE AMIGA,
ATARI 800XL, ATARI ST-Serie
und Personal Computer:
Alles, was neu aus England und USA kommt -
alle Klassiker der großen Marken -
alles, was wirklich Spaß macht !
Fordern Sie noch heute die kostenlosen Listen für Ihr Gerät an !

FUNTASTIC MailOrder. D - 8000 München 5
Müllerstraße 44/H
Telefon 089-2609593

SUCHE SOFTWARE

Suche/Tausche Software für: Atari 800 XL/XE oder Commodore 64/128.
Liste für Atarispiele an:
Karsten Lehmann
Theiheide 31, 4354 Datteln
oder
Rainer Nortmeyer
Im Kehrwinkel 13, 4354 Datteln

Commodore-Liste an:
Thorsten Idahl
Hagemer-Kirch-Weg 44, 4354 Datteln.

Suche für CPC 664 ein Buchführungsprogramm in doppelter Buchführung. Pakusch, Bogenstr. 2, 2852 Bederkesa

ATARI! Suche Softwarre auch Tausch (Disk). Liste an H. Ippensen, Bahnhofstraße 77, 2890 Nordenham

Suche Adventure Construction Set von Ariola-Soft!!! Angebote bitte an Frank Standke, Bismarckstr. 169 b, 2940 Wilhelmshaven.

Suche Software (Spiele)-Tape für C-128 (64er Modus). Macht Angebote! Suche dringend Caucdron I + II; Antiriad, ... * Schreibt an Christian von Lehmden, Uhlenfeld 26, 4700 Hamm 4.

C-64! Suche Software (Disk) zu kaufen o. tauschen. Schickt Eure Listen an: A. Wurl, Wirichsbongardstr. 29, 5100 Aachen.

Suche gute Software C-16 tausche auch z. B. Cout on a Limb, Gullwing Falcon, Scramble, Airwolf u. v. a.). Besitze über 150 Spiele. Melden bei Stefan Engelhardt, Tel. 0351/32752.

*********** E L I T E ***********
I'm searching for: ELITE für C-64, Tape. Biete 30,- DM. Schreibt an: Michael Leska, Apfelstieg 29, 2160 Stade.

Suche zu günstigem Preis Adventure Konstruktions Set. Ich möchte nicht mehr als 20,- DM ausgeben. Angebote an: Stefan Gburrek, Schulgasse 3, 7100 Heilbronn.

Suche billige Lern- und Anwenderprogramme. Biete bis zu 25,- DM. Anrufe nur zwischen 16-19 Uhr, Tel. 0681/790570.

!!!!ATARI!!!!!ATARI!!!!!ATARI!!!!!
Suche englische oder deutsche Graphikadventures für ATARI XL/XE auf Cassette (nur Originale). Angebote an: David Landskron, Stettinerstr. 5, 3418 Uslar.

Suche laufend gute Software für den C-64/128 auf Diskette oder Cassette. Sendet Eure Listen an: Frank Gego, Auf dem Kick 2, D-5120 Herzogenrath.

BIETE SOFTWARE

****
DONT PANIC-Ab sofort TITANIC!
Soft-Hardware zu Preisen, von denen andere nur reden, für CPC, Commodore, Atari, IBM & Kompatible z.B. Mercenary + Second City 49,- DM, ACE 34,-DM, 1942 27,-DM, Ninja 9,- DM!! Alles frei Haus - kein blah, blah! Na los, Gratiskatalog gibts bei TITANIC SUPERSOFT Simonsstr. 8, 5600 Wuppertal 1 Tel.: 0202/306795
****

Schneider CPC 464/664/128
Preiswerte Programme für alle CPC-Typen erhalten Sie schnellstens von Friedrich Neuper, Postfach 72, 8473 Pfreimd.
Fordern Sie einfach das kostenlose Info an. Postkarte genügt.
Auch Anfragen aus dem Ausland sind erwünscht.

***** **C-16/116/Plus 4** *****
Verkaufe Top-Spiele, über 300 wie z.B. Donkey Kong, Schach usw. Suche auch Spiele wie z.B. Hustler, Beach Head, Rambo und F.B. Boxing! Schreibt mit Rückporto an: Rüdiger Naujoks, Schloß Hülchrat, 4048 Grevenbroich 5
Es eilt !!! Es eilt !!! Es eilt !!!

C-16 + 116 Verkaufe Top Games (z.B. Jumping Joe, Attack, City Runner, Gumen... Preis 15,- DM!
Volker Speck, Würgendorferstr. 3, 5909 Burbach

10 Org.-Kassetten für C-64 mit 63 Spielen (u.a. Hanse, Donald Duck; King Size) für 90,- DM zu verkaufen! Tel.: 0431/83151 nach 19.00 Uhr

**** **KRUSESOFT PRESENTS** ****
Detektive Stones: ein Spiel für scharfe Köpfe und Kombinierer!
Jetzt zum Testpreis für 10 DM (incl. Porto)
Achtung: Die ersten 50 Besteller erhalten gratis dazu: C-16 Top-Paket (5-Top-Spiele). 10 DM in Umschlag an: KRUSESOFT
Staakensweg 87
2448 Burg auf Fehmarn

Top-Spiele für C-16, 116, Plus 4
zur Auswahl: Pferderennen, Castle of Ghosts, Flipperking, Frameset, Hardscroll, Poke u. Peek, Schecksummer, Autostarter, Monster Hunter, Skateboard, Gunman, Tennis, Kampf um Rom, Spionagelehrling, Turbocar, Pilot, Boing 727, Hero, Ham u. Rabi, Helmut, Golf, Jumpi!
10 Spiele DM 10,- alle Spiele 20,- DM! Bei Nachnahme + 3,60 DM (Tape + Disk) Jürgen Arns, Jugendheimstr. 1 5550 Bernkastel-Kues
Tauschpartner für Disk gesucht!

****
C-16/116 + 4 Grafik-Adventures!
Die gibts nicht?! Doch - bei UNS! Die "Mask" und "die Jünger ...". Je über 45 hochauflösende Grafiken. Einfach Wahnsinn. Zum Preis von je 20,- DM (VK) + 4,- DM (NN). Info 80 Pf. Bestellen bei:
GBR K + K, Bickernstr. 161, 4650 Gelsenkrichen
****

C-116/PLUS 4 C-116/PLUS 4
Super Software (Anwendungen und Spiele) für Ihren C-16. Alle Programme auf Kassette (natürlich mit Turbo Tape!!!)
Info gegen frankierten Rückumschlag bei: Klaus Tissen, Nachtigallenweg 8, 4178 Kevelaer 3

Verkaufe: Spiele auf Diskette Tom & Jerry, Blackjack, Uhr-Demo, Performance, Test, Textmanager...
Spieleschau gibts gratis bei Bestellung. Jedes Spiel kostet 6-14 DM Original. Habe auch Wizard 123 Basickurs auf Kassette, Sepersound, Star Events, Invasion 2000 a.d., Tutti Frutti, Monty on the run sehr gute Grafik:
Thomas Billmann, Schützenstr. 6, 8534 Wilhermsdorf

****
C-64: 60 Spielprogramme überarbeitet Version für nur noch 10 DM (!!!) - Disk oder Kass. - Sicherer Disk-Versand in Hartbox! Kein Versand ins Ausland! Nur Vorkasse, keine Marken! COMPUTER-TECHNIK
Andreas Mlynek, Postfach 22 22, 2990 Papenburg 2
****

Coole Software für alle Freaks!

Commodore 16/116/Plus 4

	Kassette		Kassette
ACE	32,00	Saboteur (+64KB)	29,95
ACE (+64K)	34,95	Scooby-Doo	25,00
Ghost'n Goblins	29,00	Space Pilot	19,95
Hypersports	29,00	Sport Show	25,00
International Karate	19,95	The way of the expl. fist	29,95
ROM-Listing (Buch)	29,00	Winter Olympiade	29,00
RAMBO	29,00	Yie ar Kung-Fu	29,00

Amiga

	Diskette
Defender of the Crown	98,90
Hacker II	74,90
Hollywood Poker	79,00
Leader Board	74,90
Marble Madness	78,90
The Halley Projekt	69,90
The Pawn	74,90
World Games	69,90

Atari ST

	Diskette
Championship Wrestling	69,90
Gauntlet	69,90
Hollywood Poker	69,00
Karate Kid II	69,90
Renegade	38,90
Starglider	69,90
Super Cycle	69,00
World Games	69,90

Schneider CPC (464/664/6128)

	Kassette	Diskette
1942	32,95	44,95
Aliens	38,95	48.95
Avengar	32,95	44,95
Footballer of the year	32,95	44,95
Gauntlet	32,95	44,95
Ikari Warriors	32,95	44,95
Scooby-Doo	32,95	44,95
Space Harrier	32,95	44,95
Top Gun	32,95	44,95

Commodore 64/128

	Kassette	Diskette		Kassette	Diskette
1942	29,95	44,95	Ninja	14,95	–
City Cobra	32,95	–	Scooby-Doo	32,95	44,95
Flash Gordon	14,95	–	Super Cycle	32,95	44,95
Gauntlet	32,95	44,95	Trivial Pursuit (deutsch)	38,95	48,95
Destroyer	–	44,95	Vietnam	32,95	44,95
Hollywood Poker	–	49,00	World Games	32,95	44,95
Howard the duck	32,95	48,95	ZUB	14,95	–
Labyrinth	32,95	48,95			

SOFTWARE VERSAND
ANDREAS BACHLER
POSTFACH 429
D-4290 BOCHOLT
☎ **(0 28 71) 18 30 88**

Versand erfolgt gegen Nachnahme (+4,– DM Porto) oder Vorkasse (Bar, Scheck)

Fordern Sie unter Angabe Ihres Computertyps kostenloses Informationsmaterial über unser Lieferprogramm an!

c16chris

Rennersoft
Computer-Distribution
Action · Games
Adventures · Business · Software

****

Sie suchen preiswerte Software?
für Ihren
Commodore C-16/116 plus 4
Commodore C-64/128
Atari ST

****

Dann fordern Sie unseren
Gratis-Katalog an!
Bitte unbedingt **Computersystem** angeben!

Rennersoft
Postfach 920 · 4440 Rheine

Schneider-CPC-Gratisinfo über preiswerte Programme erhalten Sie bei Friedrich Neuper, 8473 Pfreimd, Postfach 72. Postkarte genügt. Auch Auslandsanfragen sind erwünscht.

C-64/128 TOP Quality Orig. Utility + NEW GAMES Software at very low prices. For fast + good service write: CPM, Apartado 4065, P-9001 Funchal
*** Good Price/Top Quality/Fast !!!

WAHNSINN! Die Sümpfe des Lebens 158 KByte Abenteuer m. Grafik und Sound. Und das alles für 20,- DM auf 3" Disk.
Sofort bestellen bei: M.- Schöngarth, Tucherweg 82, 4010 Hilden.

****
C-64: 60 Spielprogramme überarbeitete Version für nur 10,- DM Disk od. Kass. Sicherer Disk-Versand in Hartbox! Kein Versand ins Ausland. Nur Vorkasse! Keine Briefmarken!
COMPUTER-TECHNIK
Andreas Mlynek, Postfach 22 22, 2990 Papenburg 2.
****

**** Thomas-Soft ** Tsamadout ****
**** Athina-Greece ****
Software for C-64 * GAMES * Utilities * fast Hackem Vol 3 = 50 DM * Can Copy alles auch im 128-Modus * *NEU*NEU*NEU*GEOS V12 = 50 DM * Print Master = 50 DM * Newsroom + Clip Art Vol 2 = 50 DM * Scenery Disk zu Flight Simulator = 50DM * Info free

---

****
C-64 Software
Nur vom Besten z. B. Leaderboard G. Worldgames, Nexus usw.
Sofort Liste gegen Rückporto anfordern!
Lars Broet, Postl., 4920 Lemgo.
****

MSMBSOFT VERKAUFT
Billige, Original u. eingetippte C-16/C-116 Spiele z. B.: Big Mac, Speed King..
Katalog für 80 Pf. bei
Michael Schormann, Bennigser Weg 7, 3017 Pattensen 1.

Verkaufe Original C-64 Spiele zu günstigen Preisen. Sende Preisliste gegen frankierten Freiumschlag.
Tel. 04531/81287 (Bitte in der Zeit von 17-21 Uhr anrufen) Andreas Schmidt, Kliniken 5, 2061 Rümpel.
Alle Spiele auf Kassette.

--- SUPER SPIELE C-64 ---
Massenweise kleine Preise (nur Disk). Liste gegen 50 Pf in Briefmarken an 8 Postlagerkartennr. 043073 C, 6500 Mainz / HI
TO SANCHO AND GCS.

Verkaufe auf Kassette oder Diskette 24 Spiele und 9 Anwenderprg. Schickt einen 20,-DM-Schein an:
Michael Grahneis, Stefanstr. 1, 5551 Monzefeld und Ihr erhaltet sofort Eure Software.

C64 TOP FREE WARE Disks beidseitig randvoll mit Spiel- und Anwenderprogrammen. Nur 10 DM Schein (Kopiergebühr + Porto u. Verpackung) an Martin Schonebeck, Richtersfeld 30, 4270 Dorsten 11

VC-20 Programme vorrätig
Angebotsliste gegen -,80 DM in Briefmarken bei Horst Querfurt,
Postfach 84 30 42
D-4320 Hattingen 14

Hy, Ql-Freaks... Eine echt coole Benutzeroberfläche für nur 30 müde Märker: Bei J. Schneider, Altenbergstraße 49, 7813 Staufen (und 80 Pf.-Rückporto beilegen, gelle?).

C64-C64- Spieletips! -C64-C64
Wer Probleme mit Spielen hat, in einem Adventure nicht mehr weiter weiß, der schreibt mit Rückp. an Frank Cornelius, Ermscherstr. 15, 3300 Braunschweig.

CPC-Software * Billig * CPC-Software
Informationsmaterial direkt bei:
C. Göhlich, J.-Olbertz-Str. 2,
D-4720 Kelmis!!
*Spiele-Anwender-Soft zu SUPER-PREISEN für CPC *

C-16: 10 Spiele 20,- DM, 10 Anwender 20,-DM, auch nach Wahl! 150 Programme. Liste gegen Rückp. Zeitschrift auf Cass. Super! 6,- + 1,30 Porto. Wolfgang Oschinger, Postfach 5 61, 2190 Cuxhaven.

C-64 Originale: Cass. Ghostb. Imp. Mission Indy Jones a DM 10,-. Disk RHS Forb. Forest a DM 10,-. Internat. Karate Marble Mad Antiriad a DM 30,- R. Hirsch, Radolfzeller Str. 8, 8000 München 60.

C-16/116/Plus4 Software - Super - Softwarepaket - 10-Spitzenspiele (Arcade, Adv., Uti.)-Disk. Cass. 10,- DM-Schein an: Bestellungen: 1848-Soft-Trimpelschütterstr. 71a - 4050 M.gladbach 2 - TAUSCH!!!

******* Gelegenheit für C-64 *******
Neuwertige Original-Tapes * Simons Basic (Neu - 40,- DM) * Zork II (Infocom- Neu - 39,- DM) * usw. - Liste gegen 80 Pf. frankierten Umschlag anfordern * Erich Hemsing - Trakehnerweg 15, 4800 Bielefeld 1, Tel. 0521/105029.

CPC-Orig.-Cass. z. B. D. Erbschaft 30,-/Sam. Fox 18,-/Elite 25,-/Kane 6,- usw. P.NNO. York..Ges. Liste gegen Rückp. v. W. Egemann, Neue Str. 27, 3353 Bad Gandersheim (05382) 3367 o. dienstl. 4031.

VS-20 Soft- und Hardware zu KO-Preisen!
Infos gegen 1,20 DM bei F. Segovia, Nordwalder Str. 83, 4407 Emsdetten. Anfordern.
Programme schon ab 0,40 DM!
Tausche auch! Supermodule für 9,- DM.

Textadventure für Atari XL/XE. Viele Räume, in deutsch, großes Sprachverständnis. Info bei:
Swiss-Soft/M. Schauenberg
Delferstr. 27
5004 Aarau (Schweiz).

Schweiz: Verkaufe Originalpr. für C-64 Vizawrite (75Fr) Laser Basic (40Fr) Laser Compiler (55FR) kaum gebraucht. Bitte meldet Euch bei:
Hans Born, Mettlenstr. 9,
CH-4538 Oberbipp
Nur Briefe, keine Anrufe.

JETZT IN MÜNCHEN

Verkaufsladen und Versand

bei NN plus 3,— DM Versandkosten

HOTLINE 089/2607066

für IBM

	Preis
○ Jet	189,—
○ Star Kontor	95,—

für Atari ST

	Disk
○ Silent Service	79,—
○ Hollywood Poker	62,—
○ Black Cauldron	85,—

für Amiga

	Disk
○ Leader Board Golf	79,—
○ Marble Madness	79,—
○ The Pawn	69,—

für C 64

	Kass.	Disk
○ Antiriad	27,—	35,—
○ Avenger	32,—	49,—
○ Gauntlet	29,—	39,—
○ Highway Encounter	29,—	
○ Judge Dredd	32,—	
○ Koronis Rift	12,—	
○ Labyrinth	32,—	49,—
○ Mindshadow	12,—	
○ Spindizzy	32,—	49,—
○ The Eidolon	10,—	
○ Star Painter		64,—

für C 16

	Kass.
○ Bomb Jack	25,—
○ Kane	9,95
○ Saboteur	29,—
○ Yie Ar Kung Fu	29,—

für Atari

	Kass.	Disk
○ Domain of the Undead	27,—	
○ Flighter Pilot	12,—	
○ International Karate		35,—
○ Star Texter		69,—
○ Swat	9,95	
○ The Halley Project		59,—

für CPC

	Kass.	Disk
○ Basic Compiler	79,—	
○ Bomb Jack		32,—
○ Cauldron II		32,—
○ Dark Powers (adv.)		49,—
○ Ikari. Warriors		49,—
○ Spindizzy		39,—
○ Wintergames	25,—	

für Spectrum

	Kass.
○ Skull	12,—
○ Ometron	12,—
○ Speed Duell	12,—
○ Pinball Wizard	10,—

Actiongames, Adventurespiele, Anwendung, Bücher — alles, was das Computerherz begehrt

Einfach die komplette Liste anfordern und bestellen!

Wo?

COMPUTER WUMMI Petra Reif
Holzstr. 19, 8000 München 5

Kopfnuss

Na, klar: Ein Fall für uns!

Die heutige KOPFNUSS befaßt sich mit einem schon legendären Adventure-Oldie: **SHERLOCK** war neben *The Hobbit* der größte Erfolg (im Bereich der Adventures) für **MELBOURNE HOUSE.** Wer SHERLOCK nicht kennt, der hat (wirklich) die Zeit verpennt! Wie der Titel des Programms schon aussagt, schlüpfen Sie in die Rolle des Meister-Detektivs Sherlock Holmes – sein Partner, Doktor Watson, wartet schon auf Sie!

Programm: Sherlock, **System:** Spectrum, Schneider, C-64, **Preis:** Ca. 35 Mark, **Bezugsquelle:** Einzelhandel.

Was das Adventure besonders auszeichnet, ist der Parser. Er versteht komplexe Sätze, was das Spiel natürlich besonders reizvoll macht. Dieses ist auch erforderlich, denn man kann Zeugen mit einer Zwei-Wort-Eingabe natürlich nicht gründlich genug befragen. Die Grafik spielt eine untergeordnete Rolle; es gibt einmal sehr wenige Bilder, und zum anderen sind diese recht karg. Aber das tut dem Programm sicher keinen Abbruch! Und wie es sich für einen richtigen Detektiv gehört, muß der Fall natürlich zunächst einmal erst entdeckt werden!
Der Zeitung entnehmen Sie, daß ein Mord passiert ist. Greifen Sie nun nach der Lampe, vergessen Sie Ihre verschiedenen Verkleidungen nicht, und gehen Sie mit Watson zur King's Cross Station (Platform 3). Aber beeilen Sie sich, denn Züge fahren (normalerweise) pünktlich ab! Warten Sie aber noch auf Inspektor Lestrade, Ihren alten Freund, denn ohne ihn wäre das Spiel nicht mehr zu lösen. Nach der Ankunft in dem Vorort Leatherhead folgen Sie Lestrade und betreten das Haus. Und nun? Erst einmal warten, bis Strake Ihnen etwas über den Fall erzählt. Dann wird es höchste Zeit, das gesamte Haus zu inspizieren, aber zuerst ist Brown's Leiche an der Reihe. Diese sollte sorgfältig untersucht werden. Dazu noch ein Tip: Auf einem eventuell gefundenen Gegenstand stehen die Initialen P.F., die für Patricia Fender und nicht für Percival Faulkner stehen!
Gehen Sie nun in Brown's Arbeitszimmer, und untersuchen Sie dort den Schreibtisch. Öffnen Sie die Schublade, und untersuchen Sie auch diese genauestens. Öffnen Sie den unteren, doppelten Boden! statten sie als nächstes Daphne einen Besuch ab, und befragen Sie sie über Tricia. Wenn in der Zwischenzeit Basil auftauchen sollte, fragen Sie ihn nach ihrer (Tricia's) Adresse. In Jones' Bücherei sollten Sie sowohl die Bücher als auch die Leiche untersuchen (immer schön sorgfältig!). Dann sollte Sherlock dort auf Faulkner warten und nun wieder Lestrade folgen, bis Sie auf den unscheinbaren Polizisten (unconcious policeman) treffen. Befragen Sie ihn über Faulkner – das ist besonders wichtig! (Auch das Befragen von anderen Personen ist selbstverständlich!)
Fahren Sie mit dem Zug nach London, nehmen Sie sich eine Kutsche, und fahren Sie in die Sidmouth Street. Faulkner wird dort gegen 11:15 pm auftauchen und etwas später in die Slater Street fahren. Folgen Sie ihm, und wenn Sie in der Slater Street angekommen sind, legen Sie am besten eine Ihrer Verkleidungen an (welche, spielt dabei keine Rolle). Nun gehen Sie nach Norden und ziehen die Verkleidung wieder aus. Der Major wird Sherlock daraufhin etwas erzählen (...). Anschließend gehen Sie weiter nach Süden zu Lestrade; sagen Sie zu ihm: „THE MAJOR IS INNOCENT" und dann, als Beweis: „THE MAJOR VISITED THE OPIUM DEN". Lestrade wird mit Ihnen übereinstimmen und Ihnen mitteilen, daß er übermorgen wieder nach Leatherhead fahren werde. Fahren Sie jedoch selbst nach Leatherhead, und betreten Sie Basil's Haus.
Durchsuchen Sie sein Schlafzimmer gründlich, fahren Sie nach London zurück, und versuchen Sie den 7:56-Zug nach Leatherhead zu erreichen, denn nur dort können Sie Lestrade sprechen. Sagen Sie zu ihm: „BROWN KILLED HERSELF". Wiederum in Leatherhead angekommen, gehen Sie zur Brücke. Lestrade sollte den Bach untersuchen, wo er eine Pistole findet. Anschließend verschwindet er; daher sollte Sherlock zurück zur Hauptstraße gehen und dort auf Lestrade warten. Hier wird Sherlock von Lestrade beglückwünscht.

Doch nein! Dies ist noch nicht das Ende des Spiels – es geht noch weiter! Mit dem 10:36-Zug fahren Sie wieder zurück nach London. Mit einer Kutsche geht's weiter zur Prontian Street, wo Sie das Haus betreten.
Befragen Sie Jones über die Kleider (die Sie natürlich mitgenommen haben, oder?). Nehmen Sie sie mit zu Scotland Yard (in der Parliament Street), und geben Sie die Kleider Lestrade. Dieser sollte die Kleider untersuchen (sagen Sie es ihm), und sagen Sie zu ihm: „JONES KILLED TRICIA". Lestrade will nun einen Beweis von Ihnen haben; fordern Sie daher Jones auf: „TELL INSPECTOR LESTRADE ABOUT CLOTHES", und Lestrade beglückwünscht Sie ein zweites Mal. Aber das Spiel geht (immer noch) weiter. Holmes muß sich jetzt in Basil's Haus in London (!) im Wintergarten verstekken, eine Verkleidung und die Lampe tragen. Nun warten Sie, bis sich das Fenster öffnet. Gehen Sie nun ins Haus, und Sie werden dort etwas finden! Nehmen Sie die beiden codierten Notizen auf, und verstecken Sie sich wieder außerhalb des Hauses. Warten Sie bis 9:50 (am nächsten Morgen), und schauen Sie dann durch das Fenster. Holmes sollte nun ein Papier brennen sehen. Rennen Sie schnell ins Haus, und nehmen Sie das Papier auf. Statten Sie hiernach Lestrade einen Besuch ab, und behaupten Sie: „BASIL HAS PLANS" und als Beweis dafür: „SALE LOCATION IS OLD MILL ROAD." Lesharde wird daraufhin in einer Kutsche wegfahren; steigen Sie also mit ein! Wow! Das ist eine Story! Auf eine Wort-für-Wort-Lösung habe ich bewußt verzichtet, es wäre sonst zu einfach. Aber mit dem hier vorliegenden Spielablauf wird es auch Ihnen nicht schwerfallen, Lestrade zu überzeugen. Was meinen Sie dazu, Doktor Watson?

Stefan Swiergiel

Grafik	**5**
Story	**11**
Vokabular	**10**
Atmosphäre	**9**
Preis/Leistung	**9**

Hier geht's ganz schön rund!

WETTBEWERB

3x10 Peter Shilton's Handball Maradona (Spectrum Schneider C-64)

5 Super-Joysticks „Multi Function“ (siehe unten)

1 Turnier-Fußball (direkt aus der ersten englischen Division)

2 Karten für ein Bundesliga-heimspiel des fünfmaligen Deutschen Meisters Borussia Mönchen-gladbach

PETER SHILTON'S HANDBALL MARADONA (Commodore-Screenshot)

Und so wird's gemacht:

Sagen Sie uns, wie oft und wann die deutsche Fußball-Nationalmannschaft bisher den Titel des Weltmeisters erringen konnte.

Schreiben Sie die Antwort auf eine Postkarte mit dem Kennwort MICRO-HÄNDLER und schicken Sie diese bis spätestens 15. 3. 87 an:

TRONIC-Verlag, ASM-Redaktion, Postfach 870, 3440 Eschwege. Und: Geben Sie bitte unbedingt Ihr Computersystem an!

Joystick *Multi-Function*

Steuerknüppel für Computerspiele, passend für viele Computer, Atari alle Typen, Commodore VC 20, C 64, 128 PC (C16/116/plus 4 mit Adapter)

besonders feinfühlige Steuerung durch Microschalter zusätzlich 2 integrierte Paddles

Auto-Fire stufenlos einstellbar extra große Feuer-Tasten

Im Exklusivvertrieb von MICRO-HÄNDLER, Malmedyer Str. 27, 4050 Mönchengladbach

MICRO-HÄNDLER

EDUCATION

Atari-Sternstunde?

Programm: SkyPlot, **System:** Atari ST, **Preis:** 149 Mark: **Hersteller:** CSM, Mühlenstr. 12, 5431 Boden.
Das Programm **SKYPLOT** von **CSM** läuft auf den Atari-Modellen 520 ST+ sowie 1040 ST. Besitzer eines 260 ST oder 520 ST müssen Ihre Geräte auf 1 Megabyte aufrüsten, um SKYPLOT benutzen zu können. Das Programm kann zwar mit dem Farbmonitor zusammenarbeiten, der Monochrom-Monitor ist jedoch sehr zu empfehlen.
Um es gleich vorwegzunehmen: SKYPLOT ist kein Astrologie-, sondern ein Astronomieprogramm, d.h. Horoskope liefert SKYPLOT leider nicht. Dafür hat es aber dem ambitionierten „Sternengucker" viel zu bieten: 612 Sterne und 1053 Nebel und Sternhaufen sind mit den wichtigsten Daten auf der SKYPLOT-Diskette gespeichert. Daneben werden noch drei Titelbilder sowie das Programm PLANETARIUM mitgeliefert. Letzteres dient zur Simulation von Himmelsbewegungen; nach dem bewährten Slide-Animation-Prinzip werden hier einfach verschiedene zuvor abgespeicherte Bilder im DEGAS-Format aufgerufen. Es dauert schon eine ganze Weile, bis sämtliche Daten in den Speicher des ST geladen sind. Dann schlielich erscheint das Hauptmenü; leider wurde von GEM praktisch kein Gebrauch gemacht – weder Windows, Icons noch Pull-down-Menüs. Die Menüpunkte erscheinen einfach auf dem Bildschirm aufgelistet, die Auswahl erfolgt durch Anklicken mit der Maus. Diese Art der Bedienung ist zwar nicht unzumutbar und für den Hobby-Astronomen vielleicht zufriedenstellend, das richtige „Atari-ST-Feeling" kommt aber sicher nicht auf.
Ein Großteil der Menüpunkte beschäftigt sich mit Ein- und Ausgaben: Die Eingaben erinnern stark an Inputs in BASIC: Beobachtungsdatum, Beobachtungszeit, die Art der Himmelsdarstellung (äquatorial, polar oder sichtbarer Himmel), die Grenzgröße (minimale Helligkeit der Himmelskörper) und schließlich die Anzeige der eingestellten Werte. All das hätte man unter GEM sehr viel eleganter in ein Pull-down-Menü einfügen können, die Werte hätte man in den üblichen Dialogboxen eingeben und ansehen können. Somit wäre eine Änderung auch während des gesamten Programmablaufs möglich gewesen; stattdessen muß man leider durch Betätigung der rechten Maustaste sowie manchmal auch durch Drücken der RETURN-Taste ins Menü zurückspringen. Auch die drei wesentlichen Einstellungen, ob Sterne, Planeten oder Nebel angezeigt werden sollen, müssen jeweils angeklickt, durch J oder N beantwortet und mit RETURN abgeschlossen werden – eine Dialogbox mit drei Kästchen hätte das Problem elegant lösen können. Die Einstellungen wären dann mit der Maus schneller und jederzeit vorzunehmen.
Durch Anklicken von „Himmel darstellen" werden die Sterne, Planeten und Nebel dargestellt, wie man es von gewöhnlichen Sternenkarten her kennt. Mit Hilfe der Maus können Ausschnitte vergrößert werden. Das Handbuch (Postkartenformat, aber immerhin 35 Seiten) räumt ein, daß die Berechnungen von SKYPLOT nicht sehr genau sind. Hier wurde ein Kompromiß zwischen Rechengenauigkeit und Geschwindigkeit eingegangen. Durch Anklicken eines Sterns werden die wichtigsten Daten angezeigt: scheinbare und absolute Helligkeit, Spektralklasse, Sternbild, Entfernung, die Höhe über dem Horizont. SKYPLOT bietet darüberhinaus noch einige Extras: Die Bewegung eines Himmelskörpers kann angezeigt werden (man darf hier keine tolle Animation wie in einem Game erwarten, lediglich die Bahn wird gezeichnet), Himmelsdarstellungen können abgespeichert werden (DEGAS und Standard-DOODLE-Format), durch Eingabe von Sternbildern, Sternen, Planeten oder Nebeln werden diese gesucht und mit einem Fadenkreuz gekennzeichnet. Schließlich können noch Konjunktionen zweier Körper gesucht werden, um z.B. eine Mondfinsternis zu berechnen.
Ein letzter Punkt muß noch besonders hervorgehoben werden: Man kann nämlich den Himmel auch invertiert darstellen, um bei der Anfertigung einer Hardcopy das Farbband zu schonen! Im Handbuch werden noch einige interessante Himmelsdarstellungen und Bahnverläufe vorgestellt sowie wichtige astronomische Fachbegriffe erläutert. Eine Einführung in die Astronomie wird so natürlich nicht ersetzt, wer sich näher für das Thema interessiert, kommt an weiterführender Literatur kaum vorbei. Übrigens wird im Handbuch noch einiges zur „Geschichte" von SKYPLOT gesagt, dessen erste Version bereits 1980 auf einem Sharp-Taschencomputer entstand.

Fazit: SKYPLOT ist ein durchschnittliches Programm. Der Programmierer hat sich wirklich sehr viel Mühe gegeben, was die Liebe zum Detail bei den astronomischen Daten zeigt. Für den Sternenfreund, der nicht lange in Büchern nachblättern will, ist das Programm eine interessante Alternative. Allerdings fehlt dem Programm, das übrigens in C geschrieben wurde, eine gewisse Professionalität. Die Graphik erfüllt ihren Zweck, kann aber nicht begeistern. Die Benutzerfreundlichkeit kann nicht sehr hoch eingestuft werden – von den besonderen Fähigkeiten des Atari ST wurde eigentlich nur sein großer Speicher genutzt. *Patrick Schmitz*

Grafik	**5**
Handhabung	**6**
Aufbau	**8**
Effekt	**7**
Preis/Leistung	**6**

Music - Box

Supersound – fast geschenkt

Programm: Micro Rhythm, **System:** C-64, **Preis:** 10 Mark, **Hersteller:** Firebird, England, **Bezugsquelle:** U.a. Leisuresoft, Dortmund.
MICRO RHYTHM ist ein neues Drumkit für den C-64 aus dem Hause **FIREBIRD**, das dem User eine ganze Palette von digitalisierten Percussion-Sounds bietet. So verfügt man für nur zehn deutsche Mark „mit einem Schlag" über Base- und Snare-Drum, Tom-Tom, Tambourin und einiges mehr. Die Qualität der digitalisierten Sounds ist überdurchschnittlich, und die Variationsmöglichkeiten sind schlichtweg fantastisch! So kann man die Höhe jedes einzelnen (!) Tones verändern, was vor allem bei dem digitalisierten Handclapping und der Base Drum zu 'steilen' , fast professionellen Effekten führt. Zusätzlich kann man sich für jeden einzelnen Klang aussuchen, ob man ihn mit einem Halleffekt oder normal spielen lassen will. Daß man die Geschwindigkeit, mit der das 'Musikstück' gespielt wird, verändern kann, ist selbstverständlich.
Zur Erstellung der Rhythmen, die man auch zu ganzen Sequenzen koppeln kann, steht ein Editor zur Verfügung, der einen extrem hohen Bedienungskomfort aufweist, obwohl er ohne jeglichen Pull-down-Menue-Schnickschnack auskommt. Die Rhythmen können komfortabel editiert und kopiert werden. Die Eingewöhnungszeit, die man braucht, um mit diesem Editor klarzukommen, beträgt (sofern man die erstaunlich kurze, allerdings englische Anleitung versteht) maximal eine halbe Stunde. Nach dieser halben Stunde allerdings schwebt man als User im 'siebten Trommlerhimmel', denn MICRO RHYTHM macht das Komponieren von Rhythmen zum Kinderspiel. Einmal komponierte Rhythmussequenzen (man kann vier gleichzeitig bearbeiten) kann man mitsamt ihren einzelnen Läufen abspeichern, so daß man sich seine Meisterwerke immer wieder zu Gemüte führen kann.

Also Leute, wenn ihr noch zehn Mark für ein Programm übrig habt, für das man nichts außer ein klein wenig Fantasie und Kreativität braucht, dann macht Euch auf die Socken zum nächsten Software-Shop, und holt euch den MICRO RHYTHM ! Ihr werdet diese Anschaffung mit Sicherheit nicht bereuen!

Uli

Soundausnutzung	**10**
Variabilität	**9**
Klangbild	**9**
Verwendung	**10**
Preis/Leistung	**11**

c16chris

secret service

Hallo Adventurers, Joystick-Artisten, Freaks . . . !!!

Die Secret Service-Ecke ist diesmal wieder etwas umfangreicher geworden! Da ist bestimmt für jeden etwas dabei, oder? Eine Bitte habe ich jedoch an Euch: Eure Anfragen nach Lösungen kann ich nur in Ausnahmefällen schriftlich beantworten. Das Beilegen von Rückantwortumschlägen könnt Ihr Euch also sparen. Die Antworten werden ausnahmslos abgedruckt! Der Grund ist recht einfach: Wir haben dermaßen viel zu tun, so daß wir leider kaum etwas beantworten können. Ich bitte Euch um Verständnis! Danke!!! Und hier nochmals unsere Adresse: Tronic-Verlag, Secret Service, Postfach 8 70, 3440 Eschwege ... und vergeßt nicht Euren Absender! Auf geht's!

Die ersten Tips befassen sich mit dem Spiel **DIE ERBSCHAFT.** Hier ist eine Liste, welche Person welchen Gegenstand bekommt (im ersten Teil):

- der Mann mit den zwei hervorstehenden Zähnen und der Glatze bekommt die Taschenlampe
- der schwarze, junge Herr kriegt die Trompete
- der kleine Chinese übernimmt den Kerzenhalter
- der junge Herr mit dem Scheitel freut sich über den Kaktus
- die junge Dame mit Punk-Frisur bekommt das Bügeleisen
- der Mafiosi die Pistole (was sonst?)
- der ältere Herr mit Glatze und Schnurrbart kriegt die Kette

Hier sind sie! Die Codenummern für **FRANK BRUNO'S BOXING** auf dem C-64. Als Namen „ABC" eintippen, dann folgende Codenummern für den jeweiligen Boxer eingeben:
Canadian Crusher:
A6CAAA6AK
Fling Long Chop:
AA6AAA4AK
Andra Puncheredov:
A4AAAA2AK
Tribal Trouble:
A84AAAAAK
Frenchie:
A28AAA8AK
Ravioli Mafiosi:
A5BAAA6AK
Antipodean Andy:
A95AAA4AK
Peter Perfect:
A39AAA2AK

Tips für ein „geistreiches" Spiel: **Ghost'n'Goblins:**
Arten und Eigenschaften der Waffen:
1. Lanze – fliegt langsam und geradeaus
2. Fackel – fliegt langsam auf den Boden zu
3. Steinschleuder – fliegt schnell geradeaus.
4. Axt – wie Fackel
5. Schild – wenn es etwas trifft, zerstört es automatisch alles, was es berührt.

Die verschiedenen Waffen befinden sich in gelben Körben, die von den Zombies, fliegenden Ritten und Bogenschützen getragen werden. Die Schild-Waffe ist nutzlos gegen Feinde, die mehrmals getroffen werden müssen (Die Wächter), aber dafür kann es durch eine Wand geschossen werden.

Die Feinde:
Zombies:
Sie kommen im Level eins und am Anfang des vierten. Sie können mit einem Schuß getötet werden. Sie kommen aus dem Boden und laufen dann umher.
Fliegende Ritter:
Erscheinen im zweiten Teil des ersten Levels.
Bogenschützen:
Sie feuern sowohl horizontal als auch vertikal. Sie erscheinen mit einem Wächter am Ende des ersten Levels und im zweiten Teil des vierten.
Vögel:
Fliegen von rechts nach links. Sie kommen auf dem Friedhof im ersten und im dritten Teil des zweiten Levels vor.
Fledermäuse:
Sie befinden sich auf dem Dach am Anfang des vierten Levels und fliegen zickzackartig auf den Spieler zu.
Pflanzen:
Diese „Venusfliegenfallen" schießen aus dem Winkel Kugeln auf den Spieler ab.
Geister:
Sie tragen Schätze. Schieß sie ab, und der Schatz, manchmal auch eine Waffe, erscheint.

POKE-ECKE★POKE-ECKE★POKE-ECKE★POKE-ECKE

Diesmal haben wir besonders viele POKE's für den **C-16/Plus 4** und den **C-64.** Anfangen wollen wir mit **GHOST'N'GOBLINS**:

1. Das Spiel normal laden und starten
2. Mit Reset-Taste löschen
3. POKE 2050,8 (RETURN)
4. 1 (RETURN)
5. LIST (RETURN)
6. POKE's aus der folgenden Liste einsetzen
7. Programm mit dem SYS-Befehl starten, der nach Vorgang 5 erscheint.

Nützliche Pokes dazu:
1. x-Leben : 2175,x
2. Level: 2203,0-3
3. Waffen: 2214,1-5
4. Zombies unschädlich machen: 7086,0
5. Pflanzen unschädlich machen: 7488,56
6. Zeit: 3901,0
7. Zombies bringen sie ans Ziel: 7086,23
8. alle, sich im Bild befindenden Monster unschädlich machen: 4242,42
9. Zombies kommen aus dem Boden und verschwinden: 7086,6

Für die Profis:
10. Zombies als Geisterchen: 7086,18
11. Zombies als Vampire: 7086,19
12. Zombies als Pflanzen: 7086,1
13. Zombies als Raben: 7086,3
14. Zombies mit roten Kugeln schießende Pflanzen: 7086,24
15. Zombies als Flammen: 7086,30
16. Zombies werden schneller: 7086,9/,17/,25
17. Pflanzen schießen Monster: 7086,29
18. Zombies als Riesenmonster: 7086,20

Für die Punktesammler:
19. Zombies verwandeln sich in Schätze: 7086,15

Für die Spaßvögel:
20. fliegende Zombies: 7086,13
21. hüpfende Zombies: 7086,10
22. tragende Zombies: 7086,12/,21

Freundliche Zombies
23. verschwinden als Feuer: 7086,8
24. verschwinden als Rauch: 7086,7

★★

Für den C-64/128: **Mission Elevator!**

Um das „DICE„-Spiel zu gewinnen, irgend einen Betrag bieten, Nummer 2 wählen und Joystick-Button halten.

★★★★★★★★★★★★★★★★

PARALLAX
POKE 5796,96: POKE 63927,96: sys 319

BOMBJACK
Spiel laden und Pokes eingeben.
POKE 5693,255
POKE 5694,255
POKE 5695,255
SYS 2096

★★★★★★★★★★★★★★★★

JACK THE NIPPER
Bei dem Titelbild „ZAPIT" eingeben.

HEXENKÜCHE II
1. SYS 63276: POKE 783,1: POKE 830,34: POKE 832,50: SYS 62828
2. FOR K= 679to 767:POKE K, PEEK(K+8192): NEXT
3. POKE 961,169: POKE 962,115: POKE 963,141: POKE 964,245:
POKE 965,128
4. SYS 686
oder nur POKE 25002,197

SPLIT PERSONALITIES: POKE 12156,205
FIRELORD: POKE 7852,205 für unendlich viele Leben
WESTBANK: POKE 13758,197 für unendlich viele Leben
LIGHTFORCE: POKE 13344,205 für unendlich viele Leben
GYROSCOPE: POKE 36637,205
ASTERIX: POKE 9774,205

POKE-ECKE★POKE-ECKE★POKE-ECKE★POKE-ECKE

TRAILBLAZER (One Player)

Erst Spiel laden, dann Reset und
POKE 29738,234
POKE 29739,234 (Zeit)
POKE 30889,234
POKE 30890,234 (Jumps)
POKE 30891,234
SYS 25729

INFILTRATOR (Disk Version)
Auf B-Seite „OUTPUT",8,1 laden
dann für Bomben:
POKE 7252,234: POKE 7253,234: POKE 7254,234
für Spray:
POKE 3337,234: POKE 3338,234: POKE 3339,234
für Zeit:
POKE 9383,234: POKE 9384,234: POKE 9385,234
POKE 9369,234: POKE 9368,234: POKE 9370,234
POKE 9283,234: POKE 9282,234: POKE 9284,234
SYS 2176
(Wenn es nicht funktioniert, erst einen Reset machen und dann Pokes eingeben)

GREEN BERET
6908,173 oder 6908,44
NOMAD: POKE 5571,197
HUNTER PATROL: POKE 7282,197

MERMAID MADNESS
Erst einen Reset dann:
POKE 21244,208
POKE 21250,240
POKE 21290,234
POKE 21291,234
POKE 2,54
sys 16384

WILLOW PATTERN:
Programm laden, starten, RESET, POKE 39855,234: POKE 39856,234: SYS 2128

KUNG FU MASTER:
Im ersten Level SHIFT/LOCK und G drücken, dann erhält man eine Pistole.

Und nun C-16/Plus 4

MR. PUNIVERSE:
Spiel einladen, dann RUN/STOP/RESET. Im Monitor M15F0 eingeben, dann B2 in B9 ändern. Ab Bild 2 wird man von der Kanone nicht getroffen. M2170 eingeben, dann 38 in 39 ändern. Man kann rückwärts durch die Wände gehen und schnell springen. Mit SYS 6900 starten.

COMMANDO:
Spiel einladen, dann RUN/STOP/RESET. POKE 11495,185 und POKE 12707,185 eingeben, dann mit SYS 4109 starten. Man braucht nur noch auf eine Person zu schießen, um ins nächste Bild zu kommen.

BANDITS AT ZERO:
Spiel einladen, dann RUN/STOP/RESET. POKE 11100,96 eingeben und mit SYS 16147 starten. Flugzeug läßt sich nicht mehr abschließen.

ROCKMAN:
Spiel einladen, dann RUN/STOP/RESET. POKE 7409,173 eingeben und mit SYS 7367 starten. Es sind keine Monster mehr da. Im Monitor M1E70 eingeben, dann B3 in B9 ändern. Dies bewirkt, daß man nach dem 1. Bild nicht ins 2. Bild sondern in irgend ein anderes kommt.

RETURN TO ROCKMAN:
Spiel einladen, dann RUN/STOP/RESET. POKE 4114,255. Man hat 255 Leben. POKE 4135, Level (0-9), Man kommt in das gewünschte Level. Mit SYS 4112 starten.

YARGON WARS:
Spiel einladen, dann RUN/STOP/RESET. POKE 7302,255. Man hat 255 Leben. Mit SYS 7296 starten

TUTTI FRUTTI:
Spiel einladen, dann RUN/STOP/RESET. POKE 10534,255 und mit SYS 8192 starten. Man hat 255 Leben.

BIG MAC:
Spiel einladen, dann RUN/STOP/RESET. POKE 12691,255 und mit SYS 7000 starten. Man hat 255 Leben.

SKY HAWK:
Spiel laden, dann RUN/STOP/RESET. POKE 7811,255 eingeben und mit SYS 4179 starten. Man hat 255 Leben.

KIKSTART:
Spiel einladen, dann RUN/STOP/RESET. Im Monitor M23E8 eingeben und B1 in BF ändern. Mit SYS 8192 starten. Man kann über alle Bilder fahren.

BEACH HEAD:
Spiel einladen, dann RUN/STOP/RESET. X RETURN, dann LIST 2000, dann SH=5 ändern in SH=X, für X die Anzahl der Leben eingeben. Dann mit RUN starten.

FIRE ANT:
Spiel einladen, dann RUN/STOP/RESET: Im Monitor eingeben: A 1BS6 LDA $ FF. Dann mit GIAF4 starten. Man hat 255 Leben.

PUNCHY:
Spiel einladen, dann RUN/STOP/RESET. Im Monitor eingeben: A 108A NOP. Dann mit 01010 starten. Man hat unendlich viele Leben.

JET SET WILLY:
Spiel einladen, dann RUN/STOP/RESET. POKE 10874,234 eingeben, dann SYS 10752. Man hat unendlich viele Leben. POKE 10900,0, dann SYS 10752. Man startet da, wo man zuletzt gestorben ist.

MANIC MINER:
Spiel einladen, dann RUN/STOP/RESET. POKE 10963,57 eingeben, um alle 20 Bilder zu sehen. POKE 10892,255 eingeben, um unendlich viele Leben zu erhalten. Zum Starten Color 4,1: SYS 10624 eingeben.

AIRWOLF:
Spiel einladen, dann RUN/STOP/RESET. POKE 7910,9 eingeben, dann mit SYS 7633 starten. Die Fremdlinge schweben nur noch an der Decke.

LEGIONNAIRE:
Spiel einladen, dann RUN/STOP/RESET. POKE 10202,255 eingeben. Man hat 255 Leben. POKE 10207, X (für x Level: 0-6 eingeben). Starten mit Color 4,1: SYS 6144.

MONKEY MAGIC:
Spiel einladen, dann RUN/STOP/RESET. POKE 7540,255 eingeben. Man hat 255 Leben. Starten mit SYS 9020 danach Feuerknopf drücken.

U.X.B.:
Spiel einladen, dann RUN/STOP/RESET. POKE 9586,255 eingeben. Man hat 255 Leben. Zum Starten SYS 6500 eingeben.

ZODIAC:
Spiel einladen, dann RUN/STOP/RESET. Im Monitor eingeben: A 1EA7 LDA $FF. Man hat 255 Leben. Mit G1E43 starten.

MATRIX:
Wenn man, statt zu schießen, folgende Tasten einmal drückt, dann kommt man sofort in die nächste Zone: RUN/STOP-TASTE, COMMODORE-TASTE, SHIFT-TASTE, CTRL-TASTE und ESC-TASTE.

GULLWING FALCON:
Spiel einladen, dann RUN/STOP-TASTE drücken und den Computer kurz aus- und wieder einschalten. Dann D287B eingeben und 04 in FF ändern. Man hat 299 Leben. Mit G2000 starten.

CUTHBERT IN THE COOLER:
Spiel einladen, dann RUN/STOP/RESET. Im Monitor D1141 eingeben und 03 in FF ändern. Man hat 299 Bomben. Starten mit G1100.

KIKSTART:
Spiel einladen, dann RUN/STOP/RESET. Im Monitor eingeben: A 28A3 NOP. Man hat unendlich viele Leben und zusätzliche Zeit. Mit G2000 starten.

BERKS 1:
Spiel einladen, dann RUN/STOP/RESET. Im Monitor eingeben: M261E, dann 01 in 00 ändern. Man hat unendlich viele Leben. Mit G1088 starten.

BERKS 2 (Major Blink):
Spiel einladen, dann RUN/STOP/RESET. Im Monitor eingeben: M298B, dann 01 in 00 ändern. Man hat unendlich viele Leben. Mit G1088 starten.

BERKS 3:
Spiel einladen, dann RUN/STOP/RESET. Im Monitor eingeben: M2675, dann 01 in 00 ändern. Man hat unendlich viele Leben. Starten mit G1088.

ROBO KNIGHT:
Spiel einladen, dann RUN/STOP/RESET. POKE 4127, X (für x 0-255 eingeben). Man hat 0-255 Leben. Mit RUN oder HELP-TASTE starten.

BOOTY:
Spiel einladen, dann RUN/STOP/RESET. M1140 eingeben und B5 in B4 ändern. Es sind keine Geister mehr da. M16D8 eingeben und B9 in B7 ändern. Es sind keine verschlossenen Türen mehr da. Starten mit SYS 4120.

GRANDMASTER:
Damit Grandmaster auch auf dem Plus 4 und dem auf 64K erweitertem C-16 gespielt werden kann, gibt man nicht LOAD sondern POKE 65299,17: LOAD ein. Der Bildschirm stürzt zwar ab, aber das Spiel wird trotzdem geladen und gestartet.

Für den Sinclair Spectrum:

REVOLUTION:
POKE 34789, Anzahl der Leben
POKE 35652,0: POKE 35656 bis 35658,0 Unendlich Leben

NEXOR:
POKE 33415, Anzahl der Leben
POKE 36212,0 – unendlich Leben

FUTURE KNIGHT: POKE 33384,0 – unendlich Leben
I. C. U. P. S.: POKE 34549,200 – unendlich Leben

CAULDRON II:
POKE 52974,0: POKE 53551,5 – unendlich Leben

URIDIUM: POKE 31307,0: POKE 31308,0: POKE 31309,0 – unendlich Leben

Um die beiden letzten Kämpfer bei **KUNG-FU MASTER** im Raum 4 zu besiegen, so dicht wie möglich an einem der beiden Magier herangehen und dann mit SPACE auf Faustschlag umschalten. Dann schlägt man dem Magier so oft in den Magen (uff), bis seine Energie verbraucht ist. Ist der eine Magier getötet, stirbt automatisch auch der zweite. Niemals das Gesicht des Magiers treffen, da er sonst seinen Kopf verliert und mit neuer Energie wieder auftaucht!

****

ANTIRIAD:
POKE 54517,201, unendlich Leben
POKE 48144,201, keine Gegner

****

C-64
ACKER II
Logon Codes:
TITLE
COVER
DEMO PAM
DEMO
WAMI
DOME
GOMES
00987

****

LIGHTFORCE:
POKE 40725,0
PAPERBOY:
POKE 50577,0:
POKE 50578,0:
POKE 50579,0:
POKE 50580,0
Alle Pokes bewirken unendliches Leben.

****

Spectrum

Rockman
Level E: 1. Code: ONYX
Level I: 2. Code: GURU
Level L: 3. Code: SAGE
Level F: 4. Code: CLAW

The Rocky Horror Show
Für unendliche Zeit folgendes Ladeprogramm eingeben und starten:

```
10 CLEAR 65000
20 LOAD"" CODE
30 POKE 65310,205: POKE 65311,211: POKE 65312,255
40 FOR A=65491 TO 65498: READ B: POKE A,B: NEXT A
50 RANDOMIZE USR 65281
60 DATA 62,0,50,181,190,195,190,131
```

Anschließend noch ein kleines Listing für den C-64, das dafür sorgt, daß bei **SPINDIZZY** keine Zeit mehr abläuft.

```
 10 F=679
 20 READ A
 30 POKE F,A
 40 F=F+1
 50 IF A255 THEN 20
 60 SYS679
 70 LOAD
 80 DATA 120,169,52,133,1
 90 DATA 162,6,189,7,8
100 DATA 157,0,223,202,16
110 DATA 247,169,55,133,1
120 DATA 88,96,255
```

Das Programm läuft auf dem C-64 mit allen Original-Kassetten.

Tips zu **Ghost Town:** Der Code heißt: 0 – 6 - 1 – 3 - 8
Wer aber nicht über den Stacheldraht kommt, für den ist das: Im zweiten Raum den Schlüssel nehmen (rechts oben), im dritten Raum die Leiter nehmen, im ersten Raum das Weiße aus dem Baum nehmen. Im zweiten Raum dann die Zange aus dem mittleren Dornbusch nehmen. Damit kann man dann den Stacheldraht durchzwicken.

Ein kleiner Hinweis für die **ELITE-**Spieler auf dem C-64. Beim Einfliegen in eine Raumstation die Taste 2 gedrückt halten. Es werden sofort 5000 Credits gutgeschrieben.

****

THING ON A SPRING
Wenn das Titelbild erscheint die Tasten

Pfeil nach links
T, H, I, N, G
Inst/Del
betätigen, um unendlich viel Öl zu bekommen, (wenn man alles richtig macht, verändert sich die Rahmenfarbe des Titelbildes).

Wer hat sie nicht, die Probleme bei **ANTRIAD.** Klar, daß wir hierzu auch einen Plan abdrucken müssen.

Und hier haben wir etwas Besonderes: Einen Lösungsweg für **THE LORDS OF MIDNIGHT!** Eine Standardlösung gibt es nicht, wir haben uns nur auf das Wesentliche beschränkt. Die nachfolgenden Anweisungen müssen im Spiel mehr oder minder parallel ablaufen und nicht Schritt für Schritt! Eine weitere Voraussetzung ist, daß Ihr Euch im Land von Midnight wie in Eurer Westentasche auskennt, da es sonst unmöglich ist, in dieser gewaltigen Mega-Welt (über 38000 Locations) genaue Wegbeschreibungen zu geben:

– MORKIN zum LORD OF SHADOWS bringen
– LUXOR nach Süden, zum LORD OF GARD
– CORLETH nordwärts, zum TOWER OF COROTH, wo FARFLAME THE DRAGONLORD weilt
– RORTHRON nach Nordosten, am zweiten Tag nach Osten zu LORD BLOOD
– LORD BLOOD südwärts zur CITADEL OF SHIMERIL
– RORTHRON zum LORD OF MARAKITH
– LUXOR weiter südwärts, bis er die FROZEN WASTES erreicht, dann ostwärts die FW entlang, bis er die CITADEL OF XAJORKITH erreicht, zwischendurch Soldaten aufnehmen
– MORKIN UND SHADOW zur CITADEL OF SHIMERIL bringen, dabei SHADOW vorausgehen lassen, auf dem Weg Pferde suchen
– CORLETH und FARFLAME nach Norden, zum LORD OF LOTHORIL und zur CITADEL OF GLOOM
– CORLETH, FARFLAME, LOTHORIL und GLOOM zusammen DOOMDARKS KEEPS im Norden angreifen lassen
– RORTHRON zur KEEP OF UTARG, dann weiter südwärts zur CITADEL OF DREGIM
– LORD OF GARD zur CITADEL OF SHIMERIL
– LORD OF MARAKITH zur CITADEL OF KUMAR, den UTARG OF UTARG, RORHRON und LORD OF DEGRIM ebenfalls
– Die erste Armee an der CITADEL OF SHIMERIL (Shadow, Morkin, Blood, Gard und Shimeril) zur CITADEL OF MARAKITH, dann zur CITADEL OF KUMAR geleiten
– LUXOR, THIMRATH, BRITH, RORATH und XAJOKITH nordwärts zur CITADEL OF DAWN und KEEP OF MORNING, dann zur CITADEL OF ITHRON
– Die zweite Armee an der CITADEL OF KUMAR (Kumar, Marakith, Utarg, Rorthron und Dregrim) zur KEEP OF WHISPERS, dann zur CITADEL OF ITHRORN
– erste Armee zur CITADEL OF ITHRORN
– Zusammenschmelzen der drei Armeen von KUMAR, SHIMERIL und XAKOKITH an der CITADEL OF ITHRORN
– Armee über die PLAINS OF KOR zur CITADEL OF KOR geleiten, die Zitadelle angreifen und vernichten
– Treffen der Armee mit CORLETH, FARFLAME, GLOOM und LOTHORIL an der CITADEL OF KOR
– Führung der Armee zur Zitadelle von USHGARAK; Vernichtung der Zitadelle

Wenn feindliche Truppen in der Nähe sind, sofort angreifen, sofern DOOMDARK nicht eine 27fache Übermacht postiert hat. Die große Armee von Ithrorn darf unter keinen Umständen auseinandergezogen werden, alle Lords müssen auf der gleichen Route nach Norden!

← D Scrolling

Säure

→ C Scrolling

			19			
		17	18			
	16	15	14			
	11	10	12	13		
7	6	5b	8	9		
1	2	3	4	5a	2	1

Bild
Wand
Schacht
Schacht, der sich öffnet, wenn man 6 Idols hat.

Und hier ein Lageplan des Spiels:
NINJA. Ihre Aufgabe ist es die IDOLS (was immer das sein muß) aufzusammeln. Es gibt insgesamt 7 davon. Wenn man 6 hat, muß man nach ganz oben klettern. Dann, sobald man das 6. hat, öffnet sich im 4. Stock ein Zugang zum 5. Stock. Der 5. Stock besteht nur aus einem Raum. In diesem Raum befindet sich das 7. und letzte IDOL. Dieses wird aber von 5 Kämpfern bewacht. 4 beherrschen Karateka und einer Ninja. Wenn man diese mutigen Kämpfer beseitigt und das letzte IDOL genommen hat, muß man zum ersten Bild zurück.

1. Tor II in the sea
2. Walkway
3. Tor II
4. Shijo entrance
5a. Shrine
5b. Doja
6. Takamilnora
7. Red door
8. Rainbow room
9. Blue window
10. Window room
11. Dozo
12. Diamond wall
13. Enshogura
14. Blue door
15. Big door
16. Zashikigura
17. Kanaruga
18. Gray wall
19. Akuma's chamber

5 Energie Laser 6 Säure Energie → B Scrolling

1 = Auflade Zellen
2 = Implosions Mine
3 = Schwerkraftverdränger
4 = Teilchen negator
5 = Pulsarstrahler
6 = Strahlenschutz-Anzug

Trans-Porter Energie Schranke Energie Laser Energie Säure Energie Säure Energie ↓ A

c16chris

Nochmal Tips zu **ELITE:**

– den Laderaum nie ganz füllen, denn man findet oft Ladung von zerstörten Raumschiffen im All.

– wenn ein Händler ein kleines Tier anbietet, so sollte man es nicht erwerben, denn das kleine Tier vermehrt sich so schnell, daß das ganze Raumschiff überfüllt wird, und man sogar nichts mehr sieht. In solch einem Fall ist ein feindlicher Angriff tödlich.

– man sollte auch Asteroiden abschließen, denn sie zählen genauso wie ein zerstörtes Raumschiff, obwohl die Prämie sehr niedrig ist.

– in der deutschen Elite-Version kann man sein Konto dadurch aufbessern, indem man beim Andocken die Taste 2 gedrückt hält. Hat man angedockt, liegt dem Spieler eine Nachricht vor, und er erhält 5000 zusätzliche Credits.

– drückt man die Taste J für den Raumsprung, während ein fremdes Raumschiff in der Nähe ist, so wird man automatisch angegriffen.

– lösen Sie nie in der Nähe einer Raumstation eine Energiebombe aus, denn in diesem Fall wird man vorbestraft und wird somit von der Polizei und Prämienjägern gejagt.

– will man sein Vorstrafenregister löschen, so betätigt man die Rettungskapsel und wird sicher zur nächsten Raumstation gebracht, wo man ein neues Schiff erhält. Die Versicherung ersetzt alles, außer Rettungskapsel und der Ladung.

Sehr viele Leser wissen nicht, wie man bei **REBEL PLANET** das Raumschiff „Caydia" verläßt und was gegen den Protein-Mangel getan werden kann. Hier die Eingabefolge, wie man weiterkommt:

S, S PRESS IH, ENTER HATCH, PRESS IH, ASK VATET, TAKE TICKETS, TAKE AMPOULS, TAKE CARD, PRESS IH, N, INSERT CARD INTO DISPENSER, TAKE CARD, GET HCAP (WARTEN BIS AUF TROPO GELANDET) S, ENTER HATCH, PRESS IH, PRESS OH, LEAVE CHAMBER, PAY TAXES

Wenn die Caydia von einem Ufo verfolgt wird, und der Computer fragt, ob Sie etwas dagegen tun wollen, antworten Sie mit NEIN! Wenn die Meldung: „POTEIN LEVEL LOW" erscheint, geben Sie bitte „EAT HCAP" ein, und unser „Held" zeigt sich befriedigt!

Für unsere Freunde, die sich gern mit den Außerirdischen (sprich **ALIENS**) beschäftigen, haben wir hier einige Tips.

Level 1 (Code: 7324G):
Das Flugzeug genau in der Mitte des Tunnels halten; mehr ist hier leider nichts zu sagen.

Level 2 (Code: 2727H):
Am besten sucht man zuerst gar nicht den Eingang des nächsten Levels sondern versucht, möglichst alle 4 Leute zusammenzubringen, um dann gemeinsam den Eingang zu suchen. Die Aliens greifen eine Person nur dann an, wenn sie sich alleine auf der Suche befindet. Eine Karte von diesem Level anzulegen lohnt sich nicht, da das Labyrinth bei jedem neuen Spiel neu erstellt wird.

TIP: Der Eingang zum nächsten Level befindet sich meistens an einem Übergang zwischen Rohren- und Pflanzenwegen.

Level 3 (Code: 1596E):
Hier muß man mit einer Figur möglichst alle angreifenden Aliens zerstören. Dabei ist die Erfolgsquote am höchsten, wenn man die schnell angreifenden Aliens den anderen „vorzieht".

Level 4 (Code: 7321G):
Das Ziel dieser Spielstufe ist es, den Eingang zum Platz, wo das Raumschiff steht, zu finden. (Im Spiel „DROP SHIP"). Den Eingang zu finden ist, jedoch ziemlich schwer, da es nur einen Weg dahin gibt. Am besten hält man das Spiel manchmal mit RUN/STOP an und verfolgt die WEGE bis zu ihrem Ziel. (Plan zeichnen!)

Level 5 (Code: 2613E oder Code 7020D): Man besiegt die Anführerin, indem man mit ihr quasi „Ping Pong" spielt. Dafür wartet man, bis sich der Alien in einer Ecke befindet und schlägt ihr dann mit einem der Greifarme gegen die Hüfte, bis der Energiebalken am unteren Bildschirmrand zur Neige gegangen ist. Man muß die Queen an der Hüfte packen und in den dann offenen Schacht werfen.

Hier gibt's den Plan für Frankie-Fans:

Erlaeuterung der Abkuerzungen :

BRA : Haustuer ist braun
GRU : Haustuer ist gruen
MF : Haus mit Fernsehantenne
KF : Haus ohne Fernsehantenne
T : Telefon im Hausgang
LS : Lichtschalter im Hausgang
G : Gaderobe im Hausgang
F : Fernsehgeraet
S : Schrank
KS : Kuehlschrank
W : Waschmaschine

1 : Kueche mit Fusspuren
2 : Wohnzimmer mit Katze
3 : 'dunkles' Zimmer
4 : Kueche mit Landkarte
5 : Kueche mit Milchschale
6 : Wohnzimmer mit Tuer zum Labyrinth
7 : Wohnzimmer mit Teufelsbild

PS : Die Abkuerzungen dienen zur Orientierung im Lageplan .

So, das war doch 'ne Menge Stoff. Vielen Dank noch an MCS & BCS, Hans-Joachim Fülfe, Torsten Klosterhoff, Louis Pfenniger, FOX, Jochen Dose, Mister X, Nikolas Mehnert, Michael Meur, Dirk Albus, Rolf Baumann und finally The 21st Century Boy (trotz allem). Nächstes Mal gibt's dann eine Überraschung! Also, „Hold the line!" Tschüss, Euer

Stefan

SCHACHECKE

Wir setzen auch in dieser Ausgabe das Turnier der Schachprogramme fort. Teilnehmen können wie immer alle auf dem Markt befindlichen Schachprogramme, welche die bereits mehrfach abgedruckten Bedingungen erfüllen. Leider war auch weiterhin die Resonanz der Händler sowie auch der Autoren, trotz zahlreicher Aufrufe, recht mäßig. Wir rufen an dieser Stelle deshalb noch einmal dazu auf, uns Schachprogramme jeglicher Art zur Verfügung zu stellen, da wir sonst das bei den Lesern sehr beliebte Schachturnier in einer der nächsten Ausgaben beenden müßten.

Folgende Programme traten bisher gegeneinander an:

Gegner	System	Gegner	System
3D-Voice Chess	CPC464	Dragonchess	Dragon
3D-Voice Chess	CPC464	Chess The Turk	Spectrum
Chess The Turk	Spectrum	Caissa	C64
Caissa	C64	Grandmaster	C16
Grandmaster	C16	Microdeal Chess	IBM-PC
Microdeal Chess	IBM	Colossus 4.0	CPC 464
Colossus 4.0	CPC 464	Colossus 4.0	Spectrum
Colossus 4.0	Spectrum	Cyrus II	C64
Colossus 4.0	Spectrum	Hamlet	Atari ST
Colossus 4.0	Spectrum	Turbo-Schach	IBM-PC

Aus der oben abgedruckten Tabelle ist auch zu entnehmen, welches Programm in einem Turnier gewann, da nach unseren Spielregeln sich der Gewinner einer Partie für das nächste Turnier qualifiziert. Unser Favorit ist immer noch Colossus 4.0 für den Spectrum, welches bisher nicht zu bezwingen war.

Welche Programme können teilnehmen?

Das Programm muß auf einem der folgenden Rechner ablauffähig sein:
C-64, CPC 464, C-16, VC-20, MSX, ATARI 800, Atari 520ST, IBM, TI-99, SPECTRUM, ZX-81, APPLE II, DRAGON, AMIGA.
Programmiersprache ist Basic oder Assembler. Die Grundregeln inclusive EN PASSANT und ROCHADE müssen möglich sein. Die Wahl der Farbe muß frei bleiben. Die niedrigste Bedenkzeit sollte 15 Minuten pro Zug nicht übersteigen. Das Programm muß mit Kurzanleitung und Datenträger an die oben angeführte Adresse gesendet werden.
Falls möglich, ein Bild des Autors beilegen.

Spielbedingungen:

Die Turnierbedingungen werden so ausgelegt, daß jedes Programm abwechselnd einmal mit Schwarz bzw. Weiß spielt. Die Bedenkzeit wird möglichst so gewählt, daß beide Spieler gleich lange „überlegen". Jeweils das Hin- oder Rückspiel wird vollständig abgedruckt.

Der Sieger des Spieles nimmt in der nächsten Ausgabe von „ASM" an einer weiteren Runde teil.

Vorstellung der Gegner

Der Champion: Colossus 4.0 (Spectrum)

Da das Programm **COLOSSUS 4.0** bisher vier Turniere für sich entscheiden konnte, wurde die Vorstellung dieses Programmes entsprechend oft wiederholt. Inzwischen kann davon ausgegangen werden, daß der größte Teil der ASM-Leser sich ein Bild von diesem Programm machen konnte; daher werden wir diesmal die Vorstellung des Programms nur in Stichpunkten wiederholen. Wir hoffen, daß wir damit sowohl neu hinzugekommene wie auch Stammleser gleichermaßen zufriedenstellen können.

System: C-64, CPC-464/6128, Joyce, Spectrum, BBC B, Electron
Preis: Kassette ca. 40 DM, Diskette ca. 59 DM
Hersteller: CDS, Silver House, Silver Street, Doncaster DN1 1HL, England
Bezugsquelle: T.S.Datensysteme, Nürnberg

★ Brettdarstellung zwischen 2- bzw. 3dimensional umschaltbar
★ 3D-Darstellung teilweise etwas unübersichtlich
★ Zugeingabe über Cursortasten, Joystick oder Koordinateneingabe
★ Schachuhr
★ Anzeige der augenblicklichen Zugberechnung sowie deren Bewertung
★ Pro Sekunde untersucht Colossus ca. 170 Positionen
★ Geschätzte Bewertung (1850+ELO (156+BCF)
★ Optionen wie Seitenwechsel, Zug vor- bzw. zurücknehmen, Tip, usw.
★ Zahlreiche Turnierarten (Zug- und Spielzeit einstellbar u.ä.)
★ Problemmodus für Schachaufgaben
★ Eröffnungsbuch mit ca. 3000 Positionen
★ Spielstand kann auf Diskette und Kassette abgelegt werden
★ Die Material- bzw. positionelle Bewertung kann verlagert werden
★ Blindspiel möglich
★ Enorm spielstark, insbesondere im Mittelspiel

Der Herausforderer: Turbo Schach (Turbo Gameworks IBM-PC)

Bei dem Programm **TURBO SCHACH** haben wir es nicht mit einem Schachprogramm der üblichen Klasse zu tun. Im Gegensatz zu den meisten anderen Schachprogrammen wurde TURBO SCHACH nicht in Assembler programmiert, sondern, wie der Name schon verrät, in Turbo-Pascal. Diese Programmiersprache hat in den letzten zwei Jahren stark an Popularität gewonnen und zeichnet sich durch enorme Geschwindigkeit aus. Wie auch Turbo Pascal stammt TURBO SCHACH von dem amerikanischen Hersteller **BORLAND-INTERNATIONAL.** Das Programm wird neben zwei anderen Strategiespielen (REVERSI und GO-MOKU) mit umfangreichem Handbuch sowie dem SOURE-Code auf einer Diskette geliefert. Das Handbuch erläutert nicht nur ausführlich die Bedienungsweise der Programme, sondern gibt auch Informationen über die verwendeten Spielstrategien und deren Programmierung. Auf diese Weise soll der Käufer in die Lage versetzt werden, das Programm selbständig zu verändern, vielleicht sogar zu verbessern.
Obwohl das Programm in einer Hochsprache geschrieben wurde, sind die Leistungen und Optionen des Programmes keinesfalls schlechter als bei herkömmlichen Schachprogrammen. Schachuhr, Bewertungsanzeige, Zugzurücknahme oder Zug vorspielen sind Op-

tionen, die auch bei TURBO SCHACH zum Standard gehören. Die Zugeingabe kann über Koordinateneingabe, Figureneingabe oder über die Cursortasten vorgenommen werden. TURBO SCHACH erlaubt auch während des Spieles, den LEVEL oder einfach die Seite zu wechseln. Hat man einmal Probleme, sich für den richtigen Gegenzug zu entscheiden, so kann TURBO SCHACH jederzeit einen Tip geben. Um die Spielstärke bzw. die Spieldauer zu beeinflussen, stehen insgesamt sechs verschiedene Level zur Verfügung:

1. NORMAL – Setzt dem Computer ein Zeit-Limit (in Sekunden) für die Berechnung jedes Zuges. Nach dem erstmaligen Starten des Programmes ist die Zugzeit auf 15 Sekunden eingestellt.
2. FULL TIME – Setzt die maximale Spieldauer für das gesamte Spiel fest (in Minuten).
3. DEMO – Der Computer spielt mit derselben Geschwindigkeit wie der Anwender.
4. INFINITE – Läßt den Computer kontinuierlich Analysen eines Spielzuges durchführen, bis der Anwender unterbricht.
5. PLAY SEARCH – Setzt eine maximale Begrenzung möglicher Spielzüge.
6. MATE SEARCH – Verwendet einen Brett-EDITOR, um Matt-Probleme zu setzen oder in das Bildschirmbrett zu laden. Danach wird eine spezielle Mattroutine eingeladen, um eine Lösungsmöglichkeit zu finden.

Neben den unterschiedlichen Spielstufen existiert bei TURBO-SCHACH noch die Betriebsart MULTIMOVE MODE; diese ermöglicht dem Anwender, während der gesamten Spieldauer Spielzüge auf beiden Seiten durchzuführen. Diese Phase ist besonders für Anfänger interessant, da automatisch die Richtigkeit der Züge überwacht wird.

Abschließend möchte ich erwähnen, daß TURBO-SCHACH, was Bedienung und Optionen anbelangt, bekannten Schachprogrammen in nichts nachsteht, sondern teilweise sogar noch einen Vorsprung aufweist. In puncto Spielstärke dürfte es gegenüber reinen Maschinenprogrammen etwas im Nachteil sein, da Programmierung in Hochsprache zwangsläufig Geschwindigkeitsverlust bedeutet. Zwar versucht TURBO-SCHACH, auch diesen Nachteil durch Anwendung modernster Strategien sowie einer starken Eröffnungsbibliothek auszugleichen, jedoch dürfte dies nicht ausreichen, um mit modernen Programmen zu konkurrieren. Dies war jedoch mit Sicherheit auch nicht das Ziel des Programmes, sondern vielmehr eine Einführung in die Kunst, Strategieprogramme zu programmieren, was wohl als gelungen bezeichnet werden kann.

Frank Brall

Programm: TURBO GAMEWORKS. **System:** IBM-PC und Kompatible. **Preis:** Ca. 200 DM. **Hersteller:** Borland International. **Vertrieb:** Heimsoeth, Fraunhoferstr. 13, 8000 München 5

Das zehnte Turnier: Colossus 4.0 (Spectrum) gegen Turbo-Schach (IBM)

Es ist fast unglaublich, aber unser COLOSSUS ist nicht zu bezwingen! Das Programm tritt nun schon zum fünften Mal in unserem Turnier an. Bisher ging es fast immer ohne größere Verluste als Sieger aus dem Spiel hervor. Langsam werden uns die Gegner knapp – haben diese vielleicht Angst bekommen? Diesmal hat sich TURBO-SCHACH zitternd bereiterklärt, gegen unseren Champion anzutreten. Auch die Wetten der Redaktion sahen bei dem heutigen Turnier völlig anders aus als bei den bisherigen Turnieren. Es ging nicht darum, wer gewinnt, sondern vielmehr nach wieviel Zügen TURBO-SCHACH erledigt sein würde. Im Grunde waren sich alle einig, daß COLOSSUS wohl kaum mehr als 30 Züge benötigen würde, um TURBO-SCHACH mattzusetzen. Diese Annahme beruhte darauf, daß TURBO-SCHACH vollständig in reiner Hochsprache (PASCAL) geschrieben wurde und demnach von der Geschwindigkeit her gegenüber COLOSSUS stark benachteiligt ist. Dem steht gegenüber, daß TURBO-SCHACH auf dem IBM-PC zuhause ist und somit durch den 16-Bit-Processor eine geringfügige Geschwindigkeitssteigerung erfährt.

Wie üblich sorgten wir auch diesmal für gleiche Bedingungen, beide Programme wurden auf eine maximale Bedenkzeit von 10 Sekunden pro Zug eingestellt. COLOSSUS begann das Spiel mit der Standarderöffnung Bauer E2-E4. Nur wenige Sekunden später antwortete TURBO-SCHACH mit Bauer C7-C5. Die anfangs enorm kurzen Bedenkzeiten beider Programme (insbesondere bei TURBO-SCHACH überraschend) ließen sich durch die umfangreiche Eröffnungsbibliothek erklären. Aber auch als nach wenigen Zügen die Eröffnunsbibiliothek ausgeschöpft war, spielte TURBO-SCHACH überraschend schnell und benötigte nur selten die volle Bedenkzeit von 10 Sekunden. Dabei spielte TURBO-SCHACH keineswegs passiv oder schwach, sondern man hatte vielmehr den Eindruck, als hätte er die Lage voll unter Kontrolle. In den nächsten Zügen verstärkte sich dieser Eindruck immer mehr; es gelang TUBO-SCHACH, ohne große Verluste wichtige Figuren seines Gegners zu schlagen bzw. unter Kontrolle zu halten. Sogar die Dame mußte COLOSSUS zum Schutz des Königs im elften Zug opfern. Auch weiterhin sah die Lage recht bedrohlich für COLOSSUS aus; man hatte den Eindruck, als ob COLOSSUS seinen Gegner völlig unterschätzt hätte. Wir jedenfalls hatten TURBO-SCHACH stark unterschätzt und trauten unseren Augen nicht, als wir das Spielgeschehen am Bildschirm beobachteten. Ein solch spannendes Turnier, in dem COLOSSUS so stark in die Enge getrieben wurde, hatten wir bisher noch nicht erlebt.

In der Endphase wendete sich urplötzlich das Blatt; COLOSSUS hatte offenbar den Ernst der Lage erkannt und nahm alle Kraft zusammen, um seinen Gegner aus dem Konzept zu bringen. Durch einige geschickte Züge gelang es nun COLOSSUS, einen Materialvorteil zu erlangen. COLOSSUS nutzte nun das gewonnene Übergewicht aus, um TURBO-SCHACH so in Bedrängnis zu bringen, daß dieses sich nur noch auf die Verteidigung konzentrieren konnte. Im 34. Zug gelang es COLOSSUS dann schließlich doch noch, den Gegner mattzusetzen.

Es war ein wirklich harter Kampf; TURBO-SCHACH hatte eine hervorragende Partie geliefert, hatte jedoch in der Endphase Schwierigkeiten, den gewonnenen Vorsprung auszunutzen. Damit ist es COLOSSUS nun schon zum fünften Mal gelungen, seinen Titel zu verteidigen.

Frank Brall

Unser Champion bleibt COLOSSUS 4.0 (Spectrum)

Und natürlich sollen Sie auch diesmal nicht auf die komplette Zugfolge zum Nachspielen der Partie verzichten:

COLOSSUS	TURBO	COLOSSUS	TURBO
B E2-E4	B C7-C5	K O-O	S F6-G4
S B1-C3	S B8-C6	B H2-H3	S G4-F6
S C6-D4	B D2-D3	T A1-E1	L C8-D7
S G8-F6	S F6-G4	B C5-C6	L D7XC6
S G1-E2	B D7-D5	T E1XE6	L C6-B7
S E2XD4	B C5XD4	T E6-E7	S F6-E4
S C3-A4	D D8-A5+	L D2-E3	B A7-A5
B C2-C3	B B7-B5	L E3-D4	T F8-F7
S A4-C5	B D4XC3	T E7XF7	K G8XF7
B B2-B3	B C3-C2+	L C2-D3	L B7-A8
D D1-D2	D A5XD2+	D C1-C8	K F7-E6
L C1-D2	B E7-E6	T C8-A8	B A5-A4
B D3-D4	T A8-B8	B B3-A4	B B5-B4
L F1-D3	L F8XC5	T A8-A6	K E6-F5
B D4XC5	B F7-F6	L D4-E3	T B7-C7
B E5XF6	S G4XF6	B G2-G4	MATT
L D3XC2	K O-O		

Colossus beendete das Spiel mit zwei Läufern, einem Turm, fünf Bauern und natürlich dem König.

Die Gewinner aus asm 1/87

Hewson Consultants

Alleykat (C-64): Jörn Kleene, 4600 Dortmund 1; Patrick Schumacher, 2331 Luxemburg; Torsten Köß, 5000 Köln 80; Stefan Harms, 2223 Meldorf; Norbert Lins, 8500 Nürnberg 20; Karl-Josef Ziegler, 5400 Koblenz 1; Jörg Mevius, 8411 Sinzing; Thomas Caster, 4300 Essen 1; Jens Teutenberg, 4783 Anröchte; Bettina Krieger, 2960 Aurich; Hans-Karl Hummel, 7065 Wintersbach; Jürgen Sprekelmeier, 8096 Gars/Inn; Jörg Mouson, 2960 Aurich 1; Thorsten Andreß, 6000 Frankfurt 50; Alexander Witt, 5531 Oberbettingen/Eifel; Christian Hüther, 4784 Rüthen 1; Alexander Nagel, 8034 Germering 1; Ralph Debusmann, 4600 Dortmund 30; Christa Hinterberger, 8261 Winhöring; Hans-Albert Mehlem, 5473 Kruft; Monika Möller, 7400 Tübingen; Peter Strecker, 2000 Hamburg 76; Ralf Simon, 4000 Düsseldorf 11; Claudia Hecking, 1000 Berlin 30; Uwe Herbst, 8000 München 40. **Firelord (Spectrum):** Stefan Müller, 7952 Bad Buchau; Martin Buck, 7900 Ulm; Thomas Franke, 6050 Offenbach; Andreas Urbaszek, 3180 Wolfsburg 14; Matthias Tanzer, 8710 Kitzingen; Norman Crowe, 5750 Menden 2; Andreas Gmeinwieser, 8443 Bogen; Michael Bigus, 4270 Dorsten 12; Stephan Seip, 6000 Frankfurt 60; Martin Erne, 7532 Niefern-Ö. 1; Matthias Hartmann, 4330 Mülheim 1; Karl-Heinz Weber, 5500 Trier; Peter Bauer, 5300 Bonn; Ingo Beritz, 2162 Grünendeich; Marcus Grundheber, 5500 Trier-Euren; Oliver Wilhelm, 5180 Eschweiler; Alexander Blum, 7900 Ulm-Wiblingen; Linus Staeffler, 3452 Kirchbrak; Thorsten Becker, 2000 Hamburg 13; Monika Wagner, 6900 Heidelberg.

Gremlin

Footballer of the year (Atari): Friedrich Sturm, 3340 Wolfenbüttel; Ralf Schmidt, 6660 Zweibrücken; Carsten Hirschberg, 2857 Langen; Carsten Fiege, 3013 Barsinghausen 1; Armin Mariel, A-7041 Wulkaprodersdorf; Christian Schreiber, 4044 Kaarst 1; Andreas Schnell, 6000 Frankfurt 1; Sascha Börger, 4500 Osnabrück; Karin Paulsen, 2260 Nieburg; Oliver Breme, 5300 Bonn 3; Torsten Huth, 6050 Offenbach; Brigitte Rupprecht, 7150 Backnang; Peter Ittien, 2190 Cuxhaven; M. Hoffmann, 4836 Herzebrock-Chr.; Sven Kindler, 8651 Fölschnitz; Siegfried Reminder, 6000 Frankfurt 50; Stephan Buchna, 5750 Menden 2; Lutz Martschin, 3258 Aerzen 1; Wolfgang Schelle, 8501 Schwaig; St. Bruns, 2000 Hamburg 52. **Trailblazer (C-16):** Andreas Zander, 4006 Erkrath 1; Renz Baller, 4010 Hilden; Robert Mundigel, 8260 Mühldorf; René Moro, Ch-8750 Glarus; Thomas Zimmermann, 4100 Duisburg 1; Frank Gusik, 5110 Alsdorf; Oliver Apel, 6200 Wiesbaden; Michael Schiele, 7730 VS-Schwenningen; Stefan Cekalla, 4709 Bergkamen; Robert Eichner, 8011 Kirchheim; Lars Johansson, 2800 Bremen 44; Josefa Trabi, A-8022 Graz; Alexander Ficht, 7613 Hausach; Karsten Hahn, 7150 BK.-Heiningen; Marc H. Jürgens, 5880 Lüdenscheid; Jens Oldenburg, 1000 Berlin 47; Mario Kemfelja, 6000 Frankfurt; Erik Bölling, 4600 Dortmund 41; B. Nemetschek, 3550 Marburg; Joachim Pruß, 3420 Herzberg/Harz. **Avenger (C-64):** Wolfgang Deichert, 6140 Bensheim 1; Frank Hübner, 3320 Salzgitter 1; Alexander Deisberg, 1000 Berlin 47; Ruth Dick, 5202 Hennef 1; Christian Mossner, 8023 Pullach; Daniel Preußner, 8608 Memmelsdorf; Helmut Thomas Fiessinger, 7988 Wangen 4; Mathias Taube, 2359 Henstedt-Ulzburg 3; Thorsten Schmidt, 4952 Porta Westfalica-Lerbeck; Volker Helzle, 7300 Esslingen 1. **Avenger (Spectrum):** Peter Rossel, 6484 Birstein 8; Holger Dahlen, 6054 Rodgau 1; Heiko Joffroy, 6480 Wächtersbach 1; Frank Dubberke, 2880 Brake; Michael Kürten, 4020 Mettmann; Harald R. Lack, 8201 Raubling; Özhan Erenoglu, 8000 München 71; Karl-Heinz Gunkel, 3507 Baunatal 4; Harald Hoffmann, 6700 Ludwigshafen; Andreas Edinger, A-1100 Wien.

> **Die GREMLIN-Leser-Hitparade:**
>
> 1. **Jack the Nipper**
> 2. **The Way of the Tiger**
> 3. **Monty on the Run**
> 4. **Trailblazer**
> 5. **Bounder**
> 6. **Future Knight**
> 7. **Avenger**
> 8. **Thing on a Spring**

Micro-Händler

Painter Box: Torsten Kumpf, 6930 Eberbach-Brombach; Dirk Flachständer, 7030 Böblingen; Mark Brecht, 6370 Oberursel; Lars Petersen, 2307 Dänischenhagen; Franz Wittke, 5463 Unkel; Thomas Bühm, 7995 Neukirch; Holger Wolter, 1000 Berlin 65; Michael Adelmann, 6352 Ober-Mörlen; Volker Herrmann, 7453 Burladingen 1; Holger Auer, 7889 Grenzach-Wyhlen 2; Alexander Kreit, 3300 Braunschweig 58; Michael Gronemeyer, 4630 Bochum; Uwe Ehlebracht, 4690 Herne 1; Marc Kießling, 3300 Braunschweig; Werner Fürst, 8359 Sandbach; Michael Heinz, 7122 Besigheim; H. Steinwand, 8508 Wendelstein; Ralf Eckstein, 7170 Schwäbisch Hall; Jörg Siebert, 3450 Holzminden 1; Bernhard Kunze, 5060 Bergisch-Gladbach 1; Dietmar Trost, 6430 Bad Hersfeld; Michel Kern, 4100 Duisburg 17; Thomas Hünig, 6128 Höchst; Henning Meier-Geinitz, 6110 Dieburg; Harald Pösch, 5483 Green; Conny Birle, 7925 Katzenstein; Thomas Müller, 8090 Wasserburg; Heiko Kornely, 5581 Grenderich; Stephan Altwasser, 3220 Alfeld/Leine; Jörg Matuszewski, 5840 Schwerte 1; Stefan Busche, 6078 Neu-Isenburg; Andreas Hansmann, 5216 Niederkassel 1; Thomas Stetter, 6093 Flörsheim; Erwin Bantze, 2120 Lüneburg; Norbert Scholz, 4770 Soest; Petra Schneider, 7800 Freiburg; Werner Stöhr, 5860 Iserlohn; Hans-Karl Bauer, 5400 Koblenz; Lothar Streiter, 8300 Landshut; Franz Bayer, 7400 Tübingen; Dirk Berger, 3250 Hameln 1; Walter Hoffmann, 7300 Esslingen; Norbert Eckernkemper, 4722 Ennigerloh; Siegfried Schubert, 4690 Herne 2; Marc Fürstner, 3100 Celle; Marcus Müller, 7101 Massenbachhausen; Josef Steinkolk, 4834 Harsewinkel 2; Stefan Wolbring, 4294 Isselburg 1; Ulrich Weelborg, 5628 Heiligenhaus; Thomas Schmitz, 2000 Hamburg-Wedel. **Hollywood Poker:** Hans Sieg, 4939 Steinheim; Dominik Fischer, 7730 VS-Willingen; Thomas Glaser, 7144 Asperg; Walter Papke, 2800 Bremen 1; Klaus Zellmer, 2153 Neu Wulmstorf. **Quickshot II:** Norbert Wagner, 3000 Hannover; Wolfgang Roth, 8240 Berchtesgaden; Sascha Bender, 8320 Passau; Carola Handtke, 3400 Göttingen; Hansi Steiger, 8950 Kaufbeuren. **Diskettenboxen:** Attila Varga, 8070 Ingolstadt; Andreas Stein, 3000 Hannover 21; Olaf Richter, 1000 Berlin 65; Werner Sippel, 8150 Holzkirchen; Roger Cramer, 2331 Luxemburg.

Compy-Shop

Joystick „Command Control": Armin Müller, 5600 Wuppertal. **Flugsimulator 2:** Jürgen Fromme, 4780 Lippstadt. **U-Boot:** Kai Schalow, 5630 Remscheid 11. **Pooyan:** Volkmar Lasse, 5093 Burscheid; Michael Buhmann, 3300 Braunschweig; Christian Walter, 8702 Opferbaum; Harald Sams, 8510 Fürth; Oliver Sikora, 7080 Aalen; Gerd Nerlich, 5620 Velbert 11; Kai Becker, 1000 Berlin 65; Thomas Jansen, 4470 Meppen; Hardy Netzker, 1000 Berlin 20; Günter Beyer, A-1200 Wien. **Preppie:** Elmar Bunke, 5102 Würselen; Carsten Loch, 7850 Lörrach 8; Toni-Peter Martin, 7470 Albstadt 2; Martin Etling, 3575 Kirchhain 7; Patrick Schlösser, 6209 Heidenroth 5; Martina Heim, 5204 Lohmar 1; Stephan Schweers, 6227 Oestrich-Winkel; Gerald Haas, 8602 Pommersfelden; Franz-Josef Neubauer, 8720 Schweinfurt; Carsten Baron, 5090 Leverkusen 3.

Cyborg

Frank Kristen, 7918 Illertissen; Kurt Watzka, 8900 Augsburg; Alexander Daum, 6148 Heppenheim; Hans-Jürgen Andel, 6843 Biblis 1; Stephan Kassel, 6551 Rüdesheim; Torsten Stratmann, 3530 Warburg 2; Benja Schlamp, 8069 Scheyern; Sven Eike Nietit, 3031 Buchholz/Aller; Stefan Weckesser, 6970 Lauda; Gerhard Rüf-Müller, Ch-8610 Uster; Thomas Lampert, 7570 Rastatt; Dunja Pemp, 8400 Regensburg; Andreas Ballas, A-2654 Prein a.d. Rax; Thomas Höfermann, 3170 Gifhorn; Jens Malcher, 3073 Liebenau; Uwe Blumberg, 2840 Diepholz; Nils Büngeler, 2870 Delmenhorst; Benno Lacher, Ch-8853 Lachen; Se-Sung Yoon, Ch-8004 Zürich; Jürgen Gabelmann, 6760 Rockenhausen; Rodolfo Kresse, 1000 Berlin 45; Andreas Wendt, 8034 Germering; Jürgen Buchmiller, 7912 Weißenhorn; Roland Klatt, 7432 Bad Urach; Hans-Joachim Schramm, 7410 Reutlingen; Simon Kelm, 7250 Leonberg 2; Klaus Dittrich, 4712 Werne; Andreas Magino, 4000 Düsseldorf; Dietmar Schlosser, A-4020 Linz; Thomas Brandt, 6920 Sinzheim; Iris Müller, 6731 Frankeneck; Holger Ohst, 3180 Wolfsburg 28; Thomas Morbach, 2300 Kiel 14; Rainer Mertz, 7000 Stuttgart 61; Karsten Reck, 7121 Ingersheim; Rolf Wichmann, 2000 Hamburg 74; Thorsten Mosel, 6541 Ohlweiler; Dirk Springer, 3454 Bevern; Michael Großmann, 4176 Sonsbeck; Hans-Joachim Amann, 7710 Donaueschingen 13; Christoph Reuter, 5000 Köln 41; Michael Kaiser, 5090 Leverkusen; Boris Schneider, 7500 Karlsruhe; Achim Steinbach, 2000 Hamburg 13; Monika Wagner, 6900 Heidelberg; Friedrich Sturm, 3340 Wolfenbüttel; Guido Schäfer, 5920 Bad Berleburg; Ralf Schmidt, 6660 Zweibrücken; Carlo Brückner, 8000 München; Nicole Stark, 4280 Bocholt.

Alligata-Schachwettbewerb

Der glückliche Gewinner des Schachbretts inklusive Figuren und Kassette ist Rainer Kirchner aus München. Wir gratulieren!

> **Achtung! Die Gewinner der Spectrum- und MSX-„Uchi Matas" werden leider noch etwas auf ihre Preise warten müssen, da sich die Fertigstellung der Software beim englischen Hersteller Martech verzögert hat. Wir versprechen Euch aber, daß wir Euch die Spiele so bald wie möglich zusenden werden.**

DER GANZE KOSMOS VON AMIGA

Text
MS-DOS
Grafik
Sound
Animation

AMIGA

Commodore Amiga – die neue Generation der Personal Computer. Unschlagbar in der Kombination Text und Grafik/Farbe. Verarbeiten die gesamte MS/DOS-Software.

Multitasking und Trickfilm-Animation. Commodore Amiga – vom Marktführer für Mikrocomputer. Commodore Büromaschinen GmbH, Lyoner Str. 38, 6000 Frankfurt 71,

Commodore

GAME OVER! Kontakte, die Sie nutzen sollten!

A

8th Day, 18 Flaxhill, Moreton, Wirral, Merseyside L46 7UH.
Aackosoft, Postfach 3111, 2301 DC Leiden, Holland.
Aardvark, 100 Ardleigh Green Road, Hornchurch, Essex RM11 2LG. Tel. (00 44 40 24) 419 18.
Activision Deutschland GmbH, Karlstr. 26, 2000 Hamburg 76, Tel.: (040) 220 13 70.
Addictive Games, 10 Albert Road, Bournemouth, Dorset, BH1 1BZ. Tel.: (00 44 202) 29 64 04.
Advance Software Promotions Ltd, 17 Staple Tye, Harlow, Essex CM18 7LX, Tel.: (00 44 279) 41 24 41.
Adventure Soft, Postbox 786, Sutton Coldfield, West Midlands B75 7SL. Tel.: (00 44 21) 378 13 71.
All American Adventures: siehe U.S. Gold!
Alligata, 1 Orange Street, Sheffield S1 4DW. Tel.: (00 44 742) 75 57 96.
Alpha-Omega-Power House: siehe CRL.
AMC-Verlag, Blücherstr. 17, 6200 Wiesbaden.
Americana: siehe U.S. Gold!
American Action AB, Box 10090, 200 43 Malmö, Schweden.
AMS, 166-70 Wilderspool Causeway, Warington WA4 6QA, England.
Amsoft, Brentwood House, 169 Kings Road, Brentwood, Essex. Tel.: (00 44 277) 23 02 22.
Anco, 85 Tile Kiln Lane, Bexley, Kent, England.
ANF, Liberty House, 222 Regent Street, London W1R 7DB, England.
Anglosoft, Postbox 60, Coventry CV1 5SX, England.
Arcana Software, Avondale Workshops, Woodland Way, Kingswood, Bristol, Avon BS15 1QH, England.
A + G, 44 Casewick Lane, Uffington, Stainford, Lincs. PE9 45X, England.
Argus Press Software, Victory House, Leicester Place, London WC2H 7 NB. Tel.: (00 441) 439 06 66.
Ariolasoft, Carl-Bertelsmann-Str. 161, Postfach 1350, 4830 Gütersloh 1, Tel.: (05241) 801.
Armor Ltd, The Studio, Ledbury Place, Croydon, Surrey, England.
Artic Computing, Main Street, Brandesburton, Driffield Y025 8R1, England.
Atari Corporation Deutschland GmbH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel.: (06142) 410 81.
Atlantis, 28 Station Road, London SE 25 5AG.
Audiogenic, 12 Chiltern Enterprise Centre, Station Road, Theale, Berks. RG7 4AA, England.
A Whitlock, 36 Old Quarry Close, Rubery, Birmingham B45 9TU, England.
AVP Computing, Hocher Hill House, Chepstow, Gwent WP6 5ER, Tel.: (00 44 29 12) 54 29.

B

Andreas Bachler, Postfach 429, 4280 Bocholt, Tel.: (02871) 18 30 88.
Herbert Bauer, Am Permoserplatz 6, 8000 München 82, Tel.: (089) 43 47 17.
BBC Soft, 35 Marylebone High Street, London W1M 4AA. Tel.: (00 441) 580 55 77.
Beau-Jolly, 19a New Broadway, Ealing, London W5 5AW. Tel.: (00 441) 567 97 10.
Beebugsoft, Postbox 50, St. Albans, Herts. AL1 1EX. Tel.: (00 44 727) 403 03.
Beyond, Lector, Court Third Floor, 153 Farringdon Road, London EC1R 3AD. Tel.: (00 441) 837 28 99.
Bialke-Berendsen-Gliszczynski, Beimoorweg 2-4, 2070 Ahrensburg, Tel.: (04102) 439 40.
Bignose, 320 The Knares, Basildon, Essex SS16 5SW, England.
Blue Ribbon, Silver House, Silver Street, Doncaster, South Yorkshire DM1 1HL, England.
Britannia, Unit M28, Cardiff Workshops, Lewis Road, Cardiff C11 5EB. Tel.: (00 44 222) 48 11 35, Wales.
Bubble Bus, 87, High Street, Tonbridge, Kent TN9 1RX. Tel.: (00 44 732) 35 59 62.
Budgie, 1 Orange Street, Sheffield S1 4DW. Tel.: (00 44 742) 75 57 98.
Bug-Byte, siehe Argus Press Software!

C

Camel Micros, Well Park, Willeys Avenue, Exeter, England.
Cascade Games, Harrogate HG1 5BG, England.
CCD, Karin Meyfeldt, Schöne Aussicht 41, 6229 Walluf.
CDS, CDS House, Beckett Road, Doncaster DN2 4AD, England.
CCS, 14 Langton Way, London, SE3 7TL, England.
Central Solutions, 121 London Road, Knebworth, Herts. SG3 6EW, England.
Ce TEC Trading GmbH, Lange Reihe 29, 2000 Hamburg 1.
Chalksoft, 37 Willhowsea Road, Worcester WR3 7QP. Tel.: (00 44 905) 551 92.
Cheetah Marketing, 1 Willowsbrook, Science Park, Crickhowell Rd, St. Mellons, Cardiff. Tel.: (00 44 222) 77 73 37.
Childsplay, 2 Southview Drive, Uckfield, Sussex TN22 1TA. Tel.: (00 44 825) 42 02.
Cinemaware: siehe Mirrorsoft!
Clares, 98 Middlewich Road, Rudheath, Northwich, Cheshire CW9 7DA. Tel.: (00 44 606) 485 11.
Classics, siehe: Elite!
Clwyd Adventure Software, 14 Snowdon Avenue, Bryn-y-Baal, Nr Mold, Clwyd CH7 6XZ, Wales.
Code Masters, Beaumont Business Centre, Beaumont Close, Banbury, Oxon, England.
Comidos Software, Krefelder Str. 289, 4100 Duisburg-Rheinhausen.
Computer Novels: siehe American Action!
Computer Concepts, Gaddesden Place, Hemel Hempstead, Herts, HP2 6EX. Tel.: (00 44 442) 639 33.
Computer-Service, Thomas Müller, Postfach 2526, 7600 Offenburg, Tel.: (0781) 769 21.
Computer Shop, Landsbergerstr. 104, 8000 München 2, Tel.: (089) 502 24 63.
Computer Soft, P. Nethercot, 2 Chantry Close, Sunderland SR3 25L.
Compy-Shop OHG, Gneisenaustr. 29, 4330 Mühlheim/Ruhr, Tel.: (0208) 49 71 69.
Comsoft (ComSOFT), Fuggerstr. 4, 8901 Stadtbergen 2.
CP Software, 15 Despard Road, London N19 5NP, England.
Creative Sparks, Thompson House, 296 Farnborough Road, Farnborough, Hants. Tel.: (00 44 252) 543 33.
CRL, CRL Group PLC, CRL House, 9 Kings Yard, Carpenters Road, London E15 2HD. Tel.: (00 441) 533 29 18.
CSJ Computersoft, An der Tiefenriede 27, 3000 Hannover 1, Tel.: (0511) 88 63 83.

D

Database Software, Europa House, 68 Chester Road, Hazel Grove, Stockport, Tel.: (00 44 61) 456 83 83.
Data Becker, Merowingerstr. 30, 4000 Düsseldorf.
Data Beutner KG, Hauptstr. 10-14, 2217 Kellinghusen, Tel.: (04822) 22 21.
Delta 4 Software, siehe: CRL!
Deltarho Software, 12 Ennersdale Road, London SE13 6JD, England.
Detlev Schwartz, Marschallstr. 4, 8000 München 40.
Digital Integration, Watchmoor Trade Centre, Watchmoor Road, Pemberley, Surrey GU15 3AL, England.
Digital Precision, 91 Manor Road, Higham Hill, London E17 SR4, England.
Digital Research, Hansastr. 15, 8000 München 21.
Dinosaur Software, 41 Cheney Way, Chesterton, Cambridge CB4 1UE. Tel.: (00 44 223) 32 22 44.
DK' Tronics, Unit 2, Shire Hill, Industrial Estate, Saffron, Waldon, Essex. Tel.: (00 44 799) 263 50.
DLM Educational Software, One DLM Park, Allen, Texas, 75002 U.S.A.
d3m Software, Pemct, 61 Rue Ponthien, 75008 Paris, Frankreich.
Domark, 204 Worple Road, London SW20 8PN. Tel.: (00 441) 947 56 22.
Döbbelin & Böder, Wickenerstr. 50, 6093 Flörsheim.
Drebenstedt Computerservice, Elsenstr. 1, 4006 Erkrath 2, Tel.: (02104) 316 79.
DTM, Bornhofenweg 5, 6200 Wiesbaden.
Duckworth, The Old Piano Factory, 43 Gloucester Crescent, London NW1, England.
Düsi Software, Meisenweg 6, 7073 Lorch.
Durell Software, Castle Lodge, Castle Green, Taunton TA1 4AB.
DW Software, 62 Lascalles Avenue, Whithernsea, North Humberside, HU19 2EB. Tel.: (00 44 96 42) 20 70.
Dynamics Marketing GmbH, Postfach 112005, 2000 Hamburg 11.

E

EBG, Rosenkavalierplatz 12, 8000 München, Tel.: (089) 91 90 47.
Eclipse Software, 79 Ardrossan Gardens, Worcester Park, Surrey KT4 7AX.
EDV-BV GmbH, Wernbergstr. 44, 8473 Pfreimd.
Eidersoft, Hall Farm, North Othendon, Upminster, Essex, Tel.: (00 441) 478 12 91.
Eigen Software, 45 Bancroft Road, Widnes, Cheshire WA8 OLR. Tel.: (00 44 51) 423 62 01.
Electric Dreams, 31 Carlton Crescent, Southampton, Tel.: (00 44 703) 31 69 24.
Electronic Won, Postbox 13428, Columbus/Ohio, 43213, U.S.A. Tel.: 614-864 99 94.
Elite Systems Ltd, Anchor House, Anchor Road, Aldridge, Walsall, WS9 8PW, West Midlands, Tel.: (00 44 922) 558 52.
Endurance Games, 28 Little Park Gardens, Enfield, Middlesex EN2 6 PG, England.
English Software, 1 North Parade, Parsonage Gardens, Manchester M60 1BX, England.
Enterprise Computers GmbH, Sonnenstr. 3, 8000 München 2.
Eurogold, Daimlerstr. 11, 4044 Kaarst 2.
Eurosystem, Parkweg 6, 6717 gn Ede, Holland.

F

Firebird Software, 74 New Oxford Street, London WC1A 1PS, England.
Firstline Software, 206 Great North Road, Eaton, Socon, St. Neots, Cambridgeshire PE19 3EF, Tel.: (00 44 480) 213 969.
Focus, Friesenstr. 14, 3000 Hannover 1.
Fridaysoft, Unit F, The Maltings, Station Road, Sawbridgeworth, Herts, CM21 9JX, England.
F'T'L, siehe: Gargoyle Games!
Axel Fuchs, Gaisbergstr. 36, 6900 Heidelberg, Tel.: (06221) 266 99.
Fun-Tastic Mail Order, Müllerstr. 44, 8000 München 44, Tel.: (089) 260 95 93.

G

Gamesoft, Hospitalstr. 6, 6450 Hanau, Tel.: (06181) 25 23 81.
Gargoyle Games, 74 King Street, Dudley, West Midlands DY2 8QB. Tel.: (00 44 384) 23 72 22.
Gepo-Soft, Gertrudenstr. 31, 4220 Dinslaken.
Gemini, Gemini House, Concorde Road, Exmouth, EX8 4RS, England.
Gigge Electronics, Schneefernerring 4, 8500 Nürnberg 50.
Gilsoft, 2Park Crescent, Barry S. Glam. CF6 8HD, Tel.: (00 44 46) 73 27 65.
Global Software, Postbox 67, London SW11 1BS, Tel.: (00 441) 228 13 80.
Golden Games, Heinrichstr. 26, 3000 Hannover 1, Tel.: (0511) 34 47 71.
Grand Slam: siehe Argus Press Software!
Gremlin Graphics, Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS, Tel.: (00 44 742) 75 34 23.
GST, 91 Hight Street, Longstanton, Cambridge CB4 5BS, Tel.: (00 44 954) 819 91.
Joachim Guenster, Mühlenstr. 12, 5431 Boden.

H

ha-ku-soft, Bahnstr. 38, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (0211) 32 85 55.
H+B EDV, Olgastr. 1, 7992 Tetnang 1, Tel.: (07542) 63 53.
HCSS, 28 Hitchin Street, Biggleswade, Tel.: (00 44 767) 31 88 44.
Heart-Ware GmbH, Mühlbachstr. 7, 6393 Wehrheim 2.
Heimcomputer-Shop, Waldeck Vertriebs-GmbH, Tulpenstr. 30, 2870 Delmenhorst, Tel.: (04221) 164 64.
Heimsoeth, Fraunhoferstr. 13, 8000 München 5.
Headlines p.r., 23-25 Castlereagh Street, London W1H 5YR, Tel.: (00 441) 258 39 99.
Hewson Consultants, 56b Milton Trading Estate, Milton Abingdon, Oxon OX14 4RX, Tel.: (00 44 235) 83 29 39.
Hisoft, The Old School, Greenfield, Bedford, England.
Ing. W. Hofacker, Tegernseerstr. 18, 8150 Holzkirchen, Tel.: (08024) 73 31.
Hyper Soft, Hauptstr. 44, 5441 Auderath.

I

Ifi, Helmut Stechmann, Sonntagstr. 20, 2152 Horneburg, Tel.: (04163) 21 76.
Imagine Software Ltd, 6 Central Street, Manchester M2 5NS, Tel.: (00 44 61) 834 39 39.
Incentive, 54 London Street, Reading, Berks. RG1 4SQ, England.
Infogrammes (Frankreich), 79 Rue Hypolyte-Kahn, 61900 Villeurbanne.
Infogrammes (England), Mitre House, Abbey Road, Enfield, Middlesex EN1 2RQ.
International Software, Klarastr. 99, 4220 Dinslaken.
Initiative Managers, 96 Worcester Road, Malvern, Worcestershire, England.
Integral Hydraulik Computer-Division, Am Hochofen 108, 4000 Düsseldorf 11.
Interceptor Micros, Lindon House, The Green, Tadley, Hampshire, Tel.: (00 44 73 56) 711 45.

J

Jodan's Software, 68 Dingleberry, Olney, Bucks. MK46 5ET, England.
Joysoft, Humboldtstr. 4, 4000 Düsseldorf, Tel.: (0211) 680 14 03.

K

Kingsoft, Schnackebusch 4, 5106 Roetgen, Tel.: (02408) 51 19.
Gerhard Knupe, Postfach 354, 4600 Dortmund, Tel.: (0231) 52 80 33.
Koldeweyh, Direct Marketing, Postfach 4164, 7302 Ostfildern 1, Tel.: (0711) 44 20 03-05.
Konami GmbH, Berner Str. 77, 6000 Frankfurt 56
Korona-Soft, Wöstmannweg 6, Postfach 3115, 4830 Gütersloh 1, Tel.: (05241) 462 36.
Kosmos, 1 Pilgrims Close, Harlington, Dunstable, Bedfordshire LU5 6LX, England.
Kraml, Degengasse 27/16, A-1160 Wien.
K-Soft, 118 Kingsway, Ossett, West Yorkshire WF5 8HQ, England.
Kuma Computers, 12 Horseshoe Park, Pangbourne, Berkshire, Tel.: (00 44 73 57) 43 35.

L

Labochrome, Rue de Fragnee 173, 4000 Lüttich, Belgien.
Langenscheidt-Verlag, Neusser Str. 3, 8000 München 40, Tel.: (089) 360 96-2 85.
Leisure Genius, 3 Montagu Row, London W1H 1AB, Tel.: (00 441) 935 46 22.
Leisuresoft Deutschland GmbH, Kreisstr. 21a, 4600 Dortmund 30, Tel.: (02304) 893 74.
Lerm Software, Dept. YC, 10 Brunswick Gardens, Corby, Northants, England.
Level 9, siehe Rainbird/Firebird!
Lightning Distribution Ltd, 841 Harrow Road, London NW10, England.
Llamasoft, 49 Mount Pleasant, Taddy, Hants. RG26 6DN, England.
Lothlorian, 222 Regent Street, Liberty House, London W1R 7DB, England.
Karsten G. Ludwig, Dreieichstr. 27, 6057 Dietzenbach, Tel.: (06074) 292 37.

Das ist spitze!

Für einen neuen ASM-Abonnenten erhalten Sie eines der kleinsten Radios der Welt!

Für einen von Ihnen geworbenen neuen ASM Abonnenten erhalten Sie eine LCD-Quarzuhr mit Radio und Kopfhörer

Leser werben Leser

Bestellkarte und Gutschein

Ich habe den neuen Abonnenten geworben! Dafür erhalte ich die LCD-Quarzuhr mit Radio und Kopfhörer. Ich weiß, daß Eigenwerbung nicht möglich ist. Die Prämie schicken Sie nach Eingang der Zahlung für das neue Abonnement an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße/Nr.

PLZ Ort

Datum/Unterschrift

Ausschneiden und absenden an:
Tronic-Verlag GmbH
ABO Service
Postfach
3440 Eschwege

Ich bin der neue Abonnent. Ich abonniere ASM zum nächstmöglichen Termin zum Preis von 55 DM (Inland/10 Ausgaben) für mindestens 1 Jahr. Bei Lieferung ins Ausland beträgt der Jahrespreis 73 DM. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen, wenn es nicht 6 Wochen vor Ablauf des Abonnementsjahres gekündigt wird.

Name, Vorname

Straße/Nr.

PLZ Ort

Datum/Unterschrift

Mir ist bekannt, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen beim Verlag widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Dies bestätige ich durch meine 2. Unterschrift.

Datum/Unterschrift

Mit dieser Neubestellung ist keine Abbestellung verbunden.

M

Macmillan Software, 4 Middle Essex Street, London WC2R 3LF, England, Tel.: (0 04 41) 8 36 66 33.
Magnam Products, Highlands, Spencer Wood, Reading, Berks. RG7 1AH, Tel.: (0 04 47 34) 88 31 93.
Magnificent Seven, 21 Upfield, Horley, Surrey, RH6 7JY, England.
Mandarin Adventures, 14 Langton Close, Woking, Surrey GU21 3QJ, England.
Martech Software Communications Ltd, Martech House, Bay Terrace, Pevensea Bay, East Sussex BN24 6EE, Tel.: (0 04 42 73) 69 22 24.
Mascen Software, GBA Cyf 17 Maes, Nott Caerfyrddin, Dyfed SA31 1PQ, Wales.
Mastertronic, Kaiser-Otto-Weg 18, 4770 Soest, Tel.: (0 29 21) 7 50 20.
Matoga Software, Nebelhornstr. 46, 8900 Augsburg.
Melbourne House, Castle Yard House, Castle Yard, Richmond, Surrey TW10 6TF, England.
Metacomco, 26 Portland Square, Bristol BS2 8RZ, Tel.: (0 04 42 72) 42 87 81.
MGA Microsystems, 140 Hightstreet, Tenterden, Kent TN 30 6HT, Tel.: (00 44 58 06) 42 78.
Microdeal Ltd, 41 Truro, Road, St. Austell, Cornwall PL25 5JE, Tel.: (0 04 47 26) 6 80 20.
Micro-Händler, Malmedyer Straße 27, 4050 Mönchengladbach, Tel.: (02 61) 66 50 96 - 98.
Micro Music, St. Michaels Chambers, Spurriergate, York Y01 1QR, England.
micro-partner, Westenkamp 26, 4830 Gütersloh 1, Tel.: (0 52 41) 4 63 11.
MicroPhase, Nymphenburgerstr. 178, 8000 München 40.
Micropool, 4 Mercury House, Calleva Park, Aldermaston, Berks, RG7 4QW, England.
MicroPro (Micropro), Berg-am-Laim-Str. 127, 8000 München 80.
Micro Prose, Daimlerstr. 11, 4044 Kaarst 2.
Microsoft, Eschenstr. 8, 8028 Taufkirchen.
Microsphere, 72 Roseberry Road, London N10 2LA, England.
Micro-Tech, 88 Whiteley Spring Crescent, Ossett, West Yorkshire WF5 ORF, England.
Microtyme, Postbox 368, Kettering, Ohio 45409, USA.
Midas Marketing: siehe Anco!
Mikro-Gen, Unit 10, The Western Centre, Bracknell, Berks, Tel.: (0 04 43 44) 42 73 17.
Mind Games, siehe: Argus Press Software!
Minerva Systems, 69 Sidwell Street, Exeter, Devon EX4 6PH, England.
Mirrorsoft, Maxwell House, Worship Street, London EC2A 2EN, Tel.: (0 04 41) 3 77 46 00.
Mosaic Software, 187 Upper Street, London N1 1RQ, England.
M & T-Software-Verlag, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar.
Müller Hard- und Software, Raunstr. 8, 7032 Darmsheim.
Multisoft, Berrenratherstr. 354, 5000 Köln 41, Tel.: (02 21) 41 77 89.
Mupados, Unit 11, Llambed Industrial Estate, Tregaron Road, Lampeter, Dyfed SA48 8LT, Tel.: (0 04 45 70) 42 28 77.

N

Nabitchi, Merseyside Innovation Centre, 131 Mount Pleasant, Liverpool L3 5TF, England.
Michael Naujoks, Rottmannstr. 40, 6900 Heidelberg, Tel.: (0 62 21) 4 68 85.
Nemesis, 10 Carlow Road, Ringstead, Kettering, Northants, NN14 4DW, England.
New Concepts, c/o S.I.D. Unit 10 Imperial Studios, Imperial Road, London SW6, England.
New Generation Software, Bath BA2 4TD, Tel.: (0 04 42 25) 31 69 24.
Newstar Software, 22 Middleton Road, Brentwood, Essex, England.
Nexus, DSB House, 30 The High Street, Beckenham, Kent BR2 OXW, England.
Nidd Valley Micro Products Ltd., 4AA9 Thorp Arch Trading Estate, Wetherby, West Yorkshire LS23 7BJ. Tel.: Boston Spa (0 04 49 37) 84 46 61.
Novagen Software Ltd, 142 Alcester Road, Birmingham B13 8HS, England.
No Man's Land/Innelec, 110 Bis Avenue du General Le Clerc, 93506 Pantin Cedex, Frankreich.
Nu Wave, siehe: CRL!

O

Ocean Software, Ocean House, 6 Central Street, Manchester M2 5NS, Tel.: (00 44 61) 8 32 66 33.
Odin Computers, The Podium, Steers House, Canning Place, Liverpool Merseyside L18 HN, England.
Odin-Software GmbH, Hüttenstr. 49, 5100 Aachen. Tel.: (02 41) 55 27 42.
Off The Hook, 841 Harrow Road, London NW10, England.
Omikron, Erlachstr. 15, 7534 Birkenfeld 2, Tel.: (0 70 82) 53 86.
Orpheus, 2 Forehill, Ely, Cambridgeshire CB7 4AF, Tel.: (0 04 43 53) 6 77 24.

P

Palace Software, 275 Pentonville Road, London N1 9NL, Tel.: (0 04 41) 2 78 07 51.
Palantir Products, 60 St. Lukes Road, Bedminster, Bristol, England.
Panda-Soft, Uhlandstr. 195, 1000 Berlin 12.
Personal Computers, Bridge Street, Eversham, Worcestershire WR11 4RY, Tel.: (0 04 43 86) 4 19 89.
Personality Computer Technik, Karlsstr. 63, 7710 Donaueschingen, Tel.: (07 71) 71 34.
Phoenix, 14 Vernon Road, Bushey, Herts WD2 2JL, England.
Pirhanha, Richard Bason, 4 Little Essex Street, London WC2R 3LF. Tel.: (0 04 41) 8 36 66 33.
Players, Mercury House, Calleva Park, Aldermaston, Berkshire RG7 4QW, Tel.: (00 44 73 56) 7 16 00.
Power Software-Boutique, Eschersheimer Landstr. 84, 6000 Frankfurt 1, Tel.: (0 69) 59 40 99.
Probe Soft, 155 Mitcham Road, London SW17, Tel.: (0 04 41) 6 72 91 79.
Profisoft, Sutthauser Str. 50-52, 4500 Osnabrück, Tel.: (05 41) 5 39 05.
Psientific, 37 Cottesmore Road, Hessle, North Humberside HU13 9JQ, Tel.: (0 04 44 82) 64 91 87.
Psion, Psion House, Harecourt Street, London W1H 1DT, Tel.: (0 04 41) 7 23 94 08.
PSL Marketing, 26 The Business Centre, Avenue One, Letchworth, Herts. SG6 2HB. Tel.: (0044462) 675544.
PSS Software, 452 Stoney Stanton Road, Coventry CV6 5DG, Tel.: (0 04 42 03) 66 75 56.
Psygnosis, 1st Floor, Port of Liverpool Building, Pier Head, Liverpool L3 1BY, England.
Pyramide Reo Promotions, 28 Waverley Grove, London N3, England.

Q

Quicksilva, siehe: Argus Press Software!

R

Rainbird, 74 New Oxford Street, London WC1A 1PS, England.
Reacteur: siehe Ariolasoft!
Real Time Software, Prospect House, 32 Sovereign Street, Leeds LS1 4BJ, Tel.: (0 04 45 32) 45 89 84.
Red Rat Software, Postbox 12, Prescot, Merseyside L35 5HG, England.
Renner Software, Postfach 920, 4440 Rheine, Tel.: (0 59 71) 8 15 92.
Reo Promotions, siehe: Pyramide!
Rino, 1 Orange Street, Sheffield 4DW, Tel.: (0 04 47 42) 75 57 96.
Robcom, siehe: Micro-Händler!
Robico, 3 Fairland, Llantrisant, Mid-Glamorgan CF7 8QH, England.
Robtek Ltd, Unit 4, Isleworth Business Complex, St. John's Road, Isleworth, Middlesex, England.
Romantic Robot, 77 Dyan Road, London NW6 7DR, England.
Roybot, 45 Hullbridge Road, Rayleigh, Essex SS6 9NL, England.
RTS, Roland Toonen-Software, Postfach 31, 4178 Kevelaer.
Rubicon Computer Systems, 11 Banerdale Road, Sheffield S7 2DJ, Tel.: (0 04 47 42) 58 36 65.
Rushware, Daimlerstraße 11, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 01) 6 00 40.

S

School Software, Meadowvale Estate, Raheen, Limerick, Irland.
Saga, 2 Eve Road, Woking, Surrey GU21 4JT, Tel.: (00 44 48 62) 2 29 77.
Session Developments, 12 Falmouth Road, Congleton, Cheshire CW12 3BH, Tel.: (0 04 42 60) 27 99 21.
Silver Soft, Studio 7D, Kings Yard, Carpenters Road, London E15 2HD, Tel.: (0 04 41) 9 85 56 14.
Simtron, 4 Clarence Drive, East Grinstead, West Sussex RH19 4RZ, England.
Sinclair Deutschland, Jürgen Schumpich, Jägerweg 10, 8012 Ottobrunn, Tel.: (0 89) 6 09 50 74.
Sinclair Research, Milton Hall, Milton, Cambridge, England.
Smiling Software, 26 Dale Road, Marple, Stockport SK6 6HA, Tel.: (00 44 61) 4 27 52 45.
Softek International, 12/13 Henrietta Street, London WC2E, England.
Softfirm, 21 Ashbourne Way, Thatcham, Berks. RG13 4SJ, England.
Softline, Schwarzwaldstr. 8A, 7602 Oberkirch. Tel.: (0 78 02) 37 07.
Softtraining, Fasangartenstr. 4, 8000 München 83.
Software Projects, Bearbrand Complex, Alerton Road, Woolton, Liverpool L25 7SF, Tel.: (00 44 51) 4 28 93 93.
Software Technologies Deutschland, Bernt-Nottke-Weg 19, 8000 München 81.
Sparklers, CSD, Unit B 11, Armstrong Mall, The Summit Centre, Southwood, Farnborough, Hants. GU14 ONP, England.
Star Division OHG, Zum Elfenbruch 1, 2120 Lüneburg.
St. Bride's School Software, Burtonport, County Donegal, Irland.
Streetwise: siehe Domark!
Superior Software, Regent House, Skinner Lane, Leeds LS7 1AX, England.
Super Soft, Winchester House, Canning Road, Wealdstone, Harrow, Middlesex HA3 7SJ, Tel.: (0 04 41) 8 61 11 66.
Sybex-Verlag, Postfach 300961, 4000 Düsseldorf.

T

39 Steps: s. Ariolasoft!
Talent Software, Curran Buildings, 101 St. James Road, Glasgow G4 ONS, Schottland.
Tasman, Springfield House, Uyde Terrace, Leeds LS2 9LN, England.
Tatung Einstein Ldt., Stafford Park 10, Telford, Shropshire TF3 5AB, Tel.: (0 04 49 52) 61 31 11.
TBD, Units 18-20, Rosevale Road, Parkhouse Industrial Estate, Newcastle under Lyme, Tel.: (0 04 47 82) 62 03 21.
Team Mate Software, Debden Green, Saffron Walden, Essex CB11 3LX, Tel.: (0 04 43 71) 83 08 48.
The Edge, 31 Maiden Lane, Covent Garden, London WC2E 8HL, Tel.: (0 04 41) 2 40 14 22.
The Games Software, Postfach, 3440 Eschwege, Tel.: (0 56 51) 3 00 11.
Thor, siehe: Rainbird!
Thorn EMI, Maarweg 231-233, 5000 Köln 30.
Time-Soft, Sophienstr. 32, 7000 Stuttgart 1.
Topaz Computer Systems, 70 High Street, Saxilby, Lincoln LN1 2HA, England.
T.S. Datensysteme, Dennisstr. 45, 8500 Nürnberg 80, Tel.: (09 11) 28 82 86.
Trinity Software, 117 Birchfield Road, Perry Bar, Birmingham B19 1LL, England.

U

Ubi Soft, 1 Voie Felix, Eboué, 94000, Creteil, Frankreich. Tel.: (00331) 43392321.
Ultimate Play The Game, Ashby-De-La-Zouch, Leicester LE6 5JV, Tel.: (0 04 45 30) 41 14 85.
Ultrasoft, Vennhauser Allee 218, 4000 Düsseldorf 12.
U.S. Gold, Daimlerstraße 11, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 01) 6 00 40.

V

Vannin, 133 Boroughbridge Road, York Y02 6AA, England.
Vidipix, 125 Occupation Road, Corby, Northants, NN17 1EG, England.
Virgin Games, 2-4 Vernon Yard, 119 Portobello Road, London W11 2DX, Tel.: (0 04 41) 7 27 80 70.
Vobis, 4100 Aachen, Tel.: (02 41) 50 00 81.
Vortex Software Ltd, Unit 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham E6 7AX, England.

W

War on Want (Hilfe für Dritte Welt), Three Castles House, 1 London, Bridge Street, London SE1 9UT, Tel.: (0 04 41) 4 03 22 66 – nach Toby Robinson fragen!
Weeske Computer Electronic, Potsdamer Ring 10, 7150 Backnang.
Peter West Records, Am Heerdter Hof 15, 4000 Düsseldorf 11, Tel.: (02 11) 50 21 31.
Dipl.-Ing. Ulrich Weyers, Dahlienweg 12, 4800 Bielefeld.
Willow Software, The Willows, Wrington Lane, Congesbury, Bristol BS19 5BQ, England.
Witch Systems AG, Eidmattstr. 36, 8032 Zürich, Schweiz, Tel.: (00 41) 12 51 14 15.
Wizard Computer Games, Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS, Tel.: (0 04 47 42) 75 29 12.

X

XRI, 10 Sunnybank Road, Sutton Coldfield, West Midlands, Tel.: (00 44 21) 3 82 60 48.

Z

ZS Soft, Microtrading, Nonntal 11, 8240 Berchtesgaden, Tel.: (0 86 52) 6 30 61.

Das ASM-Inserentenverzeichnis:

Die nächste Ausgabe erscheint am 30. 3. 87
Anzeigenschluß für das Heft 5/87 ist der 20. 3. 87

c16chris

ADVENTURE MASTER CLASS

TRONIC
COMMODORE 64 DISKETTE

Großer Wettbewerb!
Gewinnen Sie einen CD-Player!

TRONIC ist ein Science Fiction Grafik-Adventure der Spitzenklasse.

Das Sonnensystem im 22. Jahrhundert: BTS, ein hochintelligentes Computersystem, greift zur Weltherrschaft. Sie sind der letzte Tronic-Agent und sollen diesen wahnsinnigen Computer stoppen.

Ein Satzparser der komplexe deutsche Sätze versteht, Supergrafik, Spritesteuerung in allen Bildern, Interaktivität von Hauptpersonen, Sounduntermalung und nahezu 8200 (!) Lösungswege garantieren stundenlange Spannung!

Für weitere Informationen oder Bestellung verwenden Sie bitte die Kontaktkarte im hinteren Teil.

49.-
Unverbindl. Preisempfehlung

Mitvertrieb: RUSH WARE — Online with the trend.

Im Exklusiv-Vertrieb von: MICRO-HÄNDLER

Ein Produkt von: GOLDEN GAMES — Software made in Germany
Eckhardt & Gehrmann GbR
Heinrichstraße 25
3000 Hannover 1
Tel. 05 11 - 34 47 71

GOLDEN GAMES Produkte erhalten Sie in den Fachabteilungen von Horten, Kaufhof, Quelle International, Karstadt sowie in allen gutsortierten Computershops und im guten Versandhandel.